3

LA ZONA OMEGA



guerrieri della strada

JOE DEVER

DELLO STESSO AUTORE DI LUPO SOLITARIO

librogame®

Per Chris Baird di Citrus Heights, Ca.
e Mike Malone di Katy, Tx.

ISBN 88-7068-280-3
Titolo originale: «Freeway Warrior - The Omega Zone»
Prima edizione: Arrow Books Ltd., Londra, 1989
© 1989, Joe Dever per il testo
© 1989, Brian Williams per le illustrazioni
Illustrazione di copertina: Peter Andrew Jones,
copyright: Solar Wind Ltd.
© 1990, Edizioni E. L. per la presente edizione
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

LA ZONA OMEGA

JOE DEVER

illustrato da Brian Williams
tradotto da Laura Pelaschiar





Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Fax 772214

N.M.C.

COPYRIGHT LOG/250ZS US ········· Date 2011

SUN CITY
PHOENIX
GLENDALE
FLORENCE JCT
FLORENCE
WINKLEMAN
CASA GRANDE
ARIZONA CITY
ELOY
Picacho Res.
RED ROCK
MAMMOTH
ORACLE JCT
MARANA
CATALINA
SANTA ROSA MTNS
TUCSON
PAPAGO INDIAN RES.
BENSON
GREEN VALLEY
AMADO
TOMBSTONE
BISBEE
NOGALES
US
MEXICO
LORDSBURG
WILLCOX
COCHISE
ANIMAS
RODEO
HACHITA
ALAMO HUECO MTNS.
San Luis Pass
SILVER CITY
BUCKHORN
CLIFF
WHITE SIGNAL
DEMING
MIMBRES
COLUMBUS
FLORIDA MTNS.
CIBOLA NATIONAL FOREST
TRUTH OR CONSEQUENCES
Elephant Butte Lake
ZONA MISSILISTICA
HATCH
NUTT
LAS CRUCES
Rio Grande
EL PASO
NEWMAN
TX
CIUDAD JUAREZ
ZARAGOZA
VADO DE PIEDRA
SAMALAYUCA
Laguna de Guzman
Rio Casa Grandes
SIERRA OSCURA MTNS.

N. M. CARTOGRAPHIC CO. INC. P.O. B90, Taos, New Mexico. B7714 USA





REGISTRO D'AZIONE

CARATTERISTICHE DI SOPRAVVIVENZA

	PUNTI
GUIDA	
MIRA	
ORIENTAMENTO	
AGILITÀ	
INTELLIGENZA	

ZAINO
max 10 oggetti

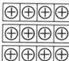
NESSUNA RIDUZIONE
1. ____________
2. ____________
3. ____________

AGILITÀ – 1
4. ____________
5. ____________
6. ____________

AGILITÀ – 2
7. ____________
8. ____________
9. ____________

AGILITÀ – 3
10. ____________

PRONTO SOCCORSO



BORRACCIA (1 litro)

Piena
3/4 litro
1/2 litro
1/4 litro

COMBATTIVITÀ	RESISTENZA
	Non può superare il punteggio iniziale 0 = morto

DIARIO DI COMBATTIMENTO

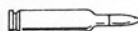
RESISTENZA MARK PHOENIX	RAPPORTO DI FORZA	RESISTENZA NEMICO
MARK PHOENIX	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
MARK PHOENIX	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
MARK PHOENIX	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
MARK PHOENIX	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
MARK PHOENIX	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
MARK PHOENIX	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO

MUNIZIONI

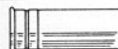
Quantità massima: 40 × 9 mm
20 × 7,62 mm
10 × calibro 12



9 MM



7,62 MM



CALIBRO 12

ARMI

ARMI DA CORPO A CORPO

	BONUS DI COMBATTIVITÀ

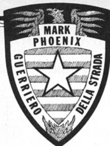
Massimo 2

ARMI DA FUOCO

	CALIBRO	MODALITÀ DI FUOCO

Massimo 3

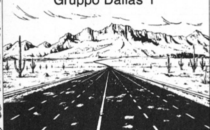
2 ARMI DA FUOCO: AGILITÀ -1
3 ARMI DA FUOCO: AGILITÀ -2



Questo distintivo
attesta che

____

è la Guida
e il Difensore del
Gruppo Dallas 1



LA FOLLE CORSA VERSO IL DISASTRO

1900-1998 Aumento senza precedenti degli episodi di terrorismo a livello internazionale. Violenza politica perpetrata da un'associazione criminale chiamata C.A.O.S. (Coalizione per l'Annientamento Organizzato degli Stati).

1998-2003 I governi di molte piccole nazioni, impoverite dai continui attacchi terroristici, cadono nelle mani della C.A.O.S.. I terroristi internazionali trovano rifugio, armi ed addestramento in campi chiamati 'Lager'.

2003-2008 Le incursioni ai pozzi di petrolio e di metano, come gli assassinii e i rapimenti di uomini di stato, diventano azioni abituali dei membri della C.A.O.S., condotte nel tentativo di destabilizzare l'intero pianeta e sottomettere il mondo libero. Nonostante il turbamento dell'opinione pubblica e la crescente tensione internazionale, i governi delle principali potenze si rifiutano tenacemente di cedere alle richieste della C.A.O.S..

2008 Il Presidente degli Stati Uniti ed il Segretario Generale del Soviet Supremo vengono assassinati durante un vertice orga-

nizzato per far fronte alla situazione d'emergenza. Gli Stati Uniti, l'Unione Sovietica e le principali nazioni europee si coalizzano e formano la Lega per la Difesa Mondiale (L.D.M.). I lager vengono rasi al suolo, le basi operative della C.A.O.S. vengono distrutte e migliaia di agenti appartenenti alla temibile organizzazione vengono arrestati.

2009 I massimi capi della C.A.O.S. vengono condannati all'ergastolo e imprigionati in penitenziari di massima sicurezza sotterranei, per prevenire qualsiasi tentativo di fuga organizzato dagli agenti della C.A.O.S. ancora in libertà.

2010 Clandestinamente si riunisce un nuovo comitato direttivo per riorganizzare ciò che rimane della disciolta C.A.O.S.. Il discorso programmatico del nuovo comitato prevede una terribile vendetta.

2011 Un treno della L.D.M. con un carico di diciassette testate nucleari da 100 chilotoni, destinate ad essere neutralizzate e smantellate, viene attaccato da agenti della C.A.O.S.. Il treno viene distrutto ed il pericolosissimo carico rubato.

2012
Capodanno La C.A.O.S. dirotta un satellite della L.D.M. e trasmette un agghiacciante ultimatum. Le diciassette testate nucleari sono state riattivate, e sono puntate contro le principali città statunitensi, sovietiche ed europee. La C.A.O.S. richiede l'immediato rilascio dei propri agenti detenuti nei penitenziari di massima sicurezza, più il pagamento di 2.000 miliardi di dollari in lingotti d'oro, altrimenti una alla volta le testate raggiungeranno le loro destinazioni. Viene fissato un termine massimo di ventiquattro ore. I capi della L.D.M. dichiarano l'emergenza e chiedono che il termine venga posticipato. La C.A.O.S. categoricamente rifiuta.

2 gennaio La prima testata nucleare viene fatta scoppiare presso la centrale nucleare di Brie, a dieci miglia a sud di Parigi, Francia. La deflagrazione e la pioggia radioattiva mietono in breve tempo milioni di vite umane. La C.A.O.S. ripropone le sue richieste prorogando la scadenza di altre 24 ore.

3 gennaio
Giorno X Gli agenti della Lega per la Difesa Mondiale individuano la sede del quartier generale della C.A.O.S. in una sperduta isola dell'Oceano Pacifico meridionale. Viene diramato subito l'ordine di distruggere la base ed i suoi occupanti. L'assalto è rapido e decisivo: l'edificio viene immediatamente occupato ed i suoi occupanti massacrati sul posto.
L'ironia della sorte vuole che mentre la

notizia della vittoria viene trasmessa al mondo intero, la C.A.O.S. riesca ugualmente ad attuare la sua atroce vendetta. Un apparecchio trasmettitore con un meccanismo a tempo è nascosto sull'isola: all'ora X si attiva automaticamente e invia il segnale radio al satellite in orbita attorno alla terra. Il segnale di morte viene amplificato e ritrasmesso verso terra: le altre sedici testate nucleari scoppiano simultaneamente.
Le esplosioni iniziali innescano una disastrosa reazione a catena che coinvolge tutti gli impianti nucleari civili e militari dell'emisfero settentrionale. Centinaia di milioni di persone muoiono in pochissimi giorni mentre molte altre si spengono più lentamente, vittime della radioattività e dei drastici cambiamenti climatici che ora sconvolgono la terra.

2012-2019 Venti impetuosi e bufere radioattive spazzano la superficie terrestre trasportando enormi quantità di pulviscolo radioattivo verso la parte superiore dell'atmosfera, creando così uno schermo che impedisce alla luce del sole di riscaldare il pianeta.
La temperatura scende vertiginosamente impedendo ai pochi sopravvissuti di condurre una vita normale in superficie. Qualsiasi tipo di comunicazione viene irrimediabilmente compromesso dalle radiazioni gamma: è praticamente impossibile stabilire contatti radio, via cavo o satellite. Durante questo periodo di tenebre ed isolamento totale, piccole comunità di sopravvissuti riescono ad organizzarsi in sperdute zone del pianeta.

2019-2020 Le tempeste di pulviscolo gradualmente si calmano, e il sole inizia a filtrare attraverso l'atmosfera facendo sciogliere la superficie ghiacciata della terra. Le radiazioni hanno raggiunto un livello tollerabile, e i sopravvissuti timidamente risalgono in superficie per riprendere possesso di ciò che ancora rimane del loro antico mondo.

L'ANTEFATTO

Il tuo nome è Mark Phoenix, nato in California il Giorno del Ringraziamento dell'anno 2000. Nel 2012 ti trovavi per le vacanze natalizie a Dallas, nel Texas, dove eri stato invitato dagli zii Jonas e Betty Ann. Zio Jonas lavorava come dirigente in uno stabilimento petrolifero dal '95, anno in cui si era laureato in geologia presso la Texas University. Dall'inizio dell'estate del 2011 era impegnato nella costruzione di un pozzo che doveva estrarre petrolio dagli scisti bituminosi vicino ad Austin, il primo di questo genere in Texas, e come regalo di Natale ti aveva promesso una visita guidata negli impianti sotterranei, che per ragioni di sicurezza erano completamente autosufficienti. Fu durante quella visita, il 3 gennaio 2012, che avvenne lo scoppio della Bomba.

Le onde d'urto delle prime esplosioni sconvolsero il sottosuolo: ti ricordi che pensasti subito ad un forte terremoto ... ne avevi già sentiti molti a casa tua, in California. Poi le gallerie superiori iniziarono a crollare e il pozzo centrale si riempì in poco tempo di detriti. Un'atroce verità si fece strada nella tua mente: l'impossibile era accaduto!

Non avevate nessun modo per determinare la gravità dei danni in superficie. Intanto i generatori d'emergenza si erano automaticamente attivati alcuni minuti dopo che la rete elettrica era saltata. Gli zii erano fondamentalmente ottimisti e pensavano che i danni non dovevano essere tanto gravi, visto che le scosse erano diminuite in breve tempo. Zio Jonas addirittura pensava che l'esercito avrebbe organizzato un'operazione di soccorso e che sarebbero venuti a liberarvi nel giro di pochi giorni, al massimo una settimana. Anche zia Betty Ann era ottimista: dopotutto avevate a disposizione provviste d'emergenza sufficienti per sfamare 200 uomini per un mese intero. Sicuramente allora non immaginava che voi tre avreste consumato tutte quelle provviste, e che quella miniera sarebbe diventata la vostra casa, il vostro rifugio e la vostra prigione per otto lunghi anni della vostra vita!



Durante gli anni trascorsi nelle viscere della terra hai imparato molte cose di vitale importanza per la sopravvivenza. Zio Jonas ti ha insegnato come raffinare il petrolio grezzo e ricavarne benzina per l'alimentazione dei generatori, come estrarre l'acqua dalle rocce porose e fabbricare pezzi di ricambio per mantenere in funzionamento i macchinari. Zia Betty Ann, che prima lavorava come infermiera e poi come insegnante in un liceo nella contea di Denton, ha provveduto alla tua istruzione ed alla tua educazione. Il loro amore ed i loro incoraggiamenti hanno accompagnato la tua crescita in maniera armoniosa nonostante il forte sen-

so di solitudine e la nostalgia che provavi per i tuoi genitori ed i fratelli. Il debito di riconoscenza nei loro confronti è incalcolabile, ed un giorno riuscirai a ripagare le loro cure con altrettanto amore e devozione.

All'inizio di settembre del 2019, pochi mesi fa, finalmente siete riusciti a risalire in superficie. Quando per la prima volta dopo molti anni hai rivisto la superficie terrestre ti è sembrato di camminare su un altro pianeta. Era effettivamente la terra quel paesaggio desolato che si estendeva davanti ai tuoi occhi? Poco si era salvato dalle violente bufere e dal freddo intenso che aveva tormentato il pianeta per molti anni dopo il 'Giorno X', e adesso che la pioggia radioattiva era cessata ed il sole splendeva di nuovo, le fertili e rigogliose pianure che circondavano Austin sembravano un deserto disseminato di rocce frastagliate e dei resti di una civiltà ormai scomparsa. Durante i primi giorni di vita in superficie, mentre esploravate la zona circostante, vi è stato facile credere di essere gli unici sopravvissuti. Ma la mattina del quinto giorno lo zio Jonas è riuscito a mettersi in contatto radio con una famiglia di nome Ewell che abitava vicino alle rovine di McKinney, a trenta miglia a nord di Dallas. La notizia era strabiliante: gli Ewell erano in contatto con altri piccoli gruppi di sopravvissuti! La maggior parte di loro viveva isolata e non poteva muoversi a causa della totale mancanza di carburante, cibo e acqua. Gli Ewell chiedevano a chi era in grado di farlo di raggiungerli a McKinney per creare una nuova comunità: ma vi avvisavano anche che non tutti i sopravvissuti avevano intenzioni pacifiche. Le città di Dallas e Fort Worth erano ormai ridotte in macerie, ed erano controllate da bande di violenti criminali che terrorizzavano chiunque cercasse di ristabilire la legge e l'ordine. Vi consigliavano di evitare quelle zone nel vostro viaggio verso nord.

Mancava solo un mezzo di trasporto, poiché zio Jonas riteneva che sarebbe stato troppo pericoloso intraprendere un viaggio così lungo a piedi. Dopo una settimana di ricerche a tappeto avete trovato un veicolo ancora in grado di funzionare: era una vecchia corriera, e si era conservata in ottimo stato perché si trovava in un parcheggio sotterraneo dove era stata risparmiata da anni di violente bufere. Dopo lunghe ore trascorse a revisionarla, e dopo aver riempito il serbatoio, siete riusciti finalmente a metterla in moto e siete partiti.

Arrivati a McKinney non è stato difficile trovare dove abitavano gli Ewell, perché il loro ranch era l'unico edificio ricostruito in città. Più che un ranch sembrava piuttosto una postazione di frontiera, circondata da un muro fortificato con numerose guardiole ed un profondo fossato. Con tutti i banditi e desperados in circolazione non era difficile capire il perché di un simile sistema difensivo.

Il settantenne Pop Ewell era il capo di questa piccola comunità di sopravvissuti. Era stato lui a convincere zio Jonas ad unirsi a loro, nella prima comunicazione radiofonica. La comunità non era molto numerosa, una dozzina di persone in tutto; ma le trasmissioni radio erano sempre meno disturbate, e nel giro di poco tempo il numero dei rifugiati era quasi raddoppiato. Bisognava dare un nome al nuovo insediamento, e avete deciso di chiamarlo "Gruppo Dallas 1", abbre-

viato in GD1: da quel momento tutti si dovevano impegnare per rendere GD1 un rifugio sicuro.

Cutter Jacks era uno dei primi arrivati. Prima del 'Giorno X' era capo meccanico nelle officine del circuito di Formula Uno vicino a Dallas, e la sua bravura e la sua conoscenza dei motori dovevano dimostrarsi insuperabili durante il vostro viaggio. Ti ha insegnato a guidare, e da una montagna di rottami è riuscito a ricavare una potente auto truccata, una specie di camioncino semi-scoperto che tutti ormai chiamano scherzosamente 'la spider'; siccome non vi mancava certo il carburante, l'hai usata per pattugliare i dintorni della città e tener d'occhio le bande di razziatori che minacciavano continuamente GD1. Cutter ti ha insegnato anche a sparare, ed è stato anche grazie alla tua abilità con le armi e con il volante che ti sei guadagnato la fama di "Guerriero della Strada".

Sei mesi dopo il tuo arrivo a GD1 la comunità ha dovuto affrontare una crisi drammatica: un'ondata di caldo ed un periodo di siccità stavano minacciando di distruggere tutte le vostre provviste alimentari. I raccolti erano bruciati ed il pozzo artesiano, l'unica fonte di acqua non contaminata, stava per esaurirsi. La siccità stava esasperando anche gli animi delle bande cittadine: ultimamente avevano unito le loro forze mettendo da parte le antiche rivalità, ed avevano intensificato le loro incursioni alla ricerca di cibo ed acqua. Le minacce alla vostra sicurezza e incolumità aumentavano giorno dopo giorno.

Negli ultimi giorni di maggio del 2020 Pop Ewell è riuscito a mettersi in contatto radio con un'altra comunità insediata nella città di Big Spring, a circa 300 miglia ad ovest di McKinney. Sembrava proprio che la loro situazione fosse il contrario della vostra: avevano abbondante cibo ed acqua ma poco combustibile. Erano in contatto radio con un altro gruppo di sopravvissuti insediato a Tucson, Arizona, anche loro a corto di benzina. La comunità di Tucson li aveva informati che i territori ad ovest delle montagne della Sierra Nevada erano stati risparmiati dagli effetti devastanti delle tempeste radioattive, e che miracolosamente gran parte della California meridionale era ancora discretamente popolata. La notizia era incredibile: forse la tua famiglia era ancora viva, e avresti potuto riabbracciarla presto!



Pop Ewell ha convocato una riunione per decidere come affrontare la crisi che stava mettendo a dura prova GD1. Tutti erano d'accordo che rimanere a McKinney voleva dire una morte lenta per denutrizione oppure una morte improvvisa e violenta per mano delle sanguinarie bande di malviventi. L'unica soluzione possibile per GD1 era raggiungere la California,

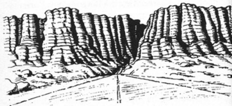
l'unica zona dove si poteva sperare in un futuro migliore. La vostra decisione è stata trasmessa ai sopravvissuti di Big Spring ed è stato fissato un incontro nella loro città. GD1 avrebbe fornito il combustibile per avere in cambio cibo ed acqua; poi insieme a loro sareste partiti per raggiungere la comunità di Tucson, e tutti insieme avreste intrapreso l'ultima parte del viaggio verso la California.

I preparativi per la partenza sono cominciati subito. Sono stati scelti tre veicoli per formare il convoglio: la corriera con cui siete arrivati a McKinney, la tua spider truccata ed un'autocisterna con 5000 galloni di benzina che siete riusciti a recuperare nei serbatoi sotterranei nei pressi del ranch degli Ewell. Il gruppo disponeva di provviste sufficienti ma non aveva abbastanza armi e munizioni per difendersi in caso di attacco. Allora uno dei membri del gruppo si è offerto di andare a Sherman, una cittadina qualche miglio più a nord, in cerca di armi e munizioni. Il giorno dopo l'esploratore vi ha comunicato via radio di avere trovato un deposito di fucili da caccia e munizioni di vario calibro, ma di non poter ritornare alla base perché il furgone si era rotto. Aveva trovato anche una ragazza dispersa e richiedeva il tuo aiuto: dovevi andarlo a prendere a Sherman con la tua formidabile spider! Ma ad aspettarti hai trovato anche un gruppetto di banditi motociclisti, appartenenti a una banda sanguinaria conosciuta con il nome di Lions, originari di Detroit: ti hanno teso un'imboscata, ma grazie alla tua abilità in combattimento sei riuscito a neutralizzarli. Durante il violento scontro a fuoco hai ucciso Stinger, il capo della spedizione.

La ragazza si chiamava Kate Norton ed era l'unica sopravvissuta del gruppo di Kansas City, recentemente attaccato e completamente distrutto dai Lions di Detroit. Il capo di questa feroce banda, un certo Mad Dog Michigan, le aveva risparmiato la vita perché si era perdutamente innamorato di lei. Mad Dog è un superagente della C.A.O.S. che è riuscito a fuggire dal penitenziario di massima sicurezza di Pontiac, vicino a Detroit; insieme alla sua banda, composta prevalentemente da ex-agenti della famigerata organizzazione terroristica, si sta dirigendo verso la Zona Militare di Fort Hood, nei pressi di Killeen, Texas, l'arsenale più fornito di tutti gli Stati Uniti. Lì spera di trovare armi sufficienti per rifornire gli altri gruppi della C.A.O.S. che controllano parecchie città lungo la costa orientale. Kate è riuscita a sottrarre una moto e ad allontanarsi dal campo, ma Mad Dog è un osso duro, e ha deciso che sarebbe riuscito a riaverla a tutti i costi! Ha incaricato suo fratello Stinger e un gruppetto di ragazzi in gamba di inseguirla e catturarla: e infatti loro hanno rintracciato Kate a Sherman.

Quando Mad Dog ha saputo dell'uccisione di Stinger ha giurato che te la farà pagare molto cara. Ha cambiato improvvisamente i suoi programmi: ha accantonato il progetto di saccheggiare Fort Hood e si è lanciato all'inseguimento del tuo gruppo, che nel frattempo si è messo in marcia attraverso il Texas centrale. Il viaggio verso Big Spring è stato pieno di difficoltà e pericoli, ma nonostante tutti i problemi hai cominciato a sentire dentro di te un tenero sentimento nei confronti di Kate, ed hai anche la sicurezza di essere ricambiato.

Mancavano pochissime miglia per raggiungere Big Spring quando è accaduto l'imprevedibile! Il territorio intorno alla città era controllato da una banda di motociclisti, i Mavericks, i quali non si sono lasciati sfuggire l'occasione di attaccare il vostro convoglio, e durante il combattimento sono riusciti a catturare e rapire la tua giovane amica. Il convoglio è stato accolto calorosamente dai membri del gruppo di Big Spring, ma tu non hai nessuna voglia di festeggiare: il pensiero che Kate sia prigioniera ti ha rovinato la gioia dell'arrivo. Hai giurato di salvarla, e da quel momento non hai pensato ad altro che ad escogitare un piano per toglierla dalle mani di Mad Dog.



Per caso avete saputo che il capo dei Mavericks, un certo Amex Gold, era stato un agente della C.A.O.S. ed aveva lavorato alle dipendenze di Mad Dog Michigan prima del Disastro. Durante un colloquio segreto ha proposto a Mad Dog di unirsi ai Lions, e come segno tangibile di fedeltà al suo ex-superiore gli ha offerto la giovane Kate. I Lions ed i Mavericks hanno deciso di attaccare Big Spring, ma nonostante la loro superiorità numerica non sono riusciti a superare le mura fortificate dell'insediamento e hanno dovuto ritirarsi subendo grosse perdite.

Il giorno successivo all'attacco Pop Ewell è riuscito ad individuare la frequenza radio impiegata dai banditi, e ha potuto ascoltare le loro comunicazioni. Le notizie raccolte in questo modo sono di eccezionale gravità! Mad Dog ha ordinato ad un'altra banda della C.A.O.S. insediata a New Orleans - i Saints - di raggiungerlo e di unirsi alla sua. Il loro arrivo è programmato entro la settimana. Inoltre Mad Dog ha organizzato un incontro con Mekong Mike, il capo degli Angelinos, una banda che controlla la città di San Angelo: gli ha proposto di allearsi, e per questo è pronto ad offrire armi e munizioni in cambio del suo aiuto per distruggere l'insediamento di Big Spring.

Due giorni più tardi Mad Dog Michigan è partito per San Angelo a capo di una spedizione motorizzata di oltre 200 uomini. I pochi che sono rimasti con Amex Gold hanno cercato di farvi credere che siete ancora circondati dalle due bande al completo, ma il trucco non ha funzionato. I membri più anziani del gruppo hanno convocato una riunione, durante la quale è stato deciso che si deve sfruttare l'occasione favorevole: le forze nemiche adesso sono notevolmente ridotte, e prima dell'arrivo della banda di New Orleans bisogna assolutamente tentare la fuga.

L'unico modo per raggiungere Tucson è percorrere l'Autostrada Federale 10 ed attraversare i territori aridi e desolati del Texas occidentale. Il viaggio è stato organizzato con molta cura: esattamente a metà strada

tra Big Spring e Tucson si trova El Paso, scelta all'u nanimità come prima tappa. L'autostrada che conduc a El Paso attraversa un territorio impervio e selvaggio e tutti sono sicuri che questa sarà la prova di resistenz e di forza più dura nel vostro lungo ed estenuant viaggio verso la California.

Favorito dall'oscurità, il convoglio è riuscito a fuggir da Big Spring e a dirigersi verso est, e a quel punto t puoi finalmente tentare di salvare Kate. Alla prim opportunità hai comunicato la tua decisione agli altr e, anche se con riluttanza, la comunità ti ha dato i permesso di lasciare il convoglio e di dirigerti a Sa Angelo: dovrai infiltrarti nelle fila nemiche durant l'incontro tra la banda degli Angelinos e quella de Lions, con la speranza di trovare Kate laggiù. La tu abilità e il tuo coraggio sono stati premiati: sei riuscit a trovarla e a portarla in salvo proprio sotto il naso de capi delle bande. Durante la vostra fuga hai uccis Mekong Mike, il leader degli Angelinos, e sei riuscit a rubare una mappa a Mad Dog Michigan. Solo pi tardi scopri che quella mappa contiene delle indicazio ni di vitale importanza, riguardanti i piani che l C.A.O.S. ha elaborato per conquistare l'intero territo rio degli Stati Uniti d'America.

Durante la vostra fuga verso ovest avete incontrato tr soldati, tre sopravvissuti di una postazione della Leg per la Difesa Mondiale nel Texas del Sud; sono an ch'essi diretti a El Paso, dove si trovava il resto de loro gruppo di commandos. Vi siete uniti a loro, assieme vi siete ricongiunti con il convoglio all'im bocco dell'unica strada percorribile che attraversa l Apache Mountains. Proprio tra queste montagne stav infuriando un aspro combattimento tra i Mavericks e un gruppo di desperados messicani che avevano oltrepassato il confine in cerca di cibo e rifornimenti; e il convoglio è stato costretto ad attraversare questa zona di fuoco prima di raggiungere infine la destinazione. In città i commandos della L.D.M. che difendeva la postazione militare di Fort Bliss vi ha riservato un caldo benvenuto. I festeggiamenti per il vostro arrivo sono durati molti giorni, ma il clima di esultanza per la vostra vittoria è stato rovinato dalla comparsa improvvisa di Mad Dog Michigan alla testa di un piccolo esercito costituito da più di 1.000 uomini. Mad Dog è riuscito a persuadere i Mexicans e i Mavericks e i Saints a unirsi a lui e a combattere per la sua causa. La situazione appariva disperata. Il numero delle forze nemiche era talmente superiore a quello della L.D.M. che i vostri comandanti hanno tentato di negoziare con Mad Dog, ma questi ha respinto con disprezzo ogni loro tentativo, lanciando al capitano Frankland un messaggio in cui riaffermava la sua volontà di vendicare la morte del fratello. Le sue parole erano semplici e brutali: non avrebbe lasciato uscire vivo da El Paso un solo uomo della comunità. Mad Dog ha posto il suo quartier generale a Ciudad Juarez, sulla riva messicana del Rio Grande, da dove dirigeva le operazioni di accerchiamento e assedio della comunità.

Per due settimane Mad Dog ha lanciato ripetuti attacchi con l'intento di indebolire le vostre difese. La colonia ha resistito, ma questi continui assalti hanno incominciato a logorare, oltre alle vostre forze, anche le vostre speranze di uscire vivi da El Paso e di riuscire a raggiungere Tucson sani e salvi. Poi, un giorno, siete

riusciti a intercettare un messaggio radio che ha fatt precipitare le cose. Un convoglio di camion nemici st per lasciare Zaragoza diretto verso il quartier generale di Ciudad Juarez. A bordo dei camion si trovan esplosivi di grande potenza che serviranno a fare sal tare in aria Fort Bliss e ogni forma di vita racchiusa in esso. È necessario fare qualcosa per impedire che Ma Dog si serva di quegli esplosivi; così i comandanti d Fort Bliss hanno formulato un piano disperato pe salvare la vita della comunità e disorientare il nemic per un tempo sufficiente a farvi uscire tutti da El Paso

Il piano prevede la distruzione degli esplosivi no appena questi arriveranno a Ciudad Juarez, in mod da impedire a Mad Dog di usarli contro la comunità Si tratta di una missione pericolosa e potenzialment suicida, troppo ardua per un solo uomo. Così il capi tano Frankland si offre volontario per guidare la mis sione e chiede a tre volontari di unirsi a lui nell'impre sa. Il sergente Haskell e il marine Knott della L.D.M accettano di accompagnarlo, ma non c'è nessun altr che si faccia avanti come quarto uomo. Il futuro dell comunità dipende dal successo di quella missione: co questo pensiero fisso nella mente, chiami a raccolt tutto il tuo coraggio e ti offri volontario come quart membro della squadra.



LE REGOLE DEL GIOCO

Prima di iniziare l'avventura devi determinare le tue caratteristiche personali, il tuo equipaggiamento e le armi a tua disposizione. All'inizio del libro trovi il **Registro d'Azione** del personaggio: ti servirà per annotare le caratteristiche di Mark Phoenix. Poiché probabilmente giocherai più volte, è meglio che tu scriva a matita sul Registro d'Azione; se preferisci, puoi anche fotocopiarlo o riprodurlo su un cartoncino o un foglietto.

Le tue caratteristiche personali comprendono due qualità basilari: **Combattività** e **Resistenza**. Per calcolare il punteggio iniziale di Combattività punta ad occhi chiusi una matita sulla **Tabella del Destino** che trovi in fondo al libro. Se hai toccato lo zero non hai nessun punto. Al risultato così ottenuto aggiungi 10 e trascrivi il totale nella casella "Combattività" del Registro d'Azione. Quando dovrai affrontare un avversario in combattimento la tua Combattività verrà confrontata con quella del tuo nemico: è importante quindi avere un punteggio piuttosto alto.

Per calcolare il punteggio iniziale di Resistenza devi ripetere lo stesso procedimento, ma questa volta aggiungi 20 al numero ottenuto dalla Tabella del Destino e trascrivi il totale nella casella "Resistenza" del Registro d'Azione. Se vieni ferito durante un combattimento oppure in altre occasioni nel corso dell'avventura, perdi punti di Resistenza. Se in qualsiasi momento della missione li esaurisci, Mark Phoenix muore e l'avventura finisce.

Abbi cura dei tuoi punti di Resistenza, ma non esitar ad impiegarli quando lo scopo ti sembra valido. I determinate occasioni potrai avere la possibilità d recuperare punti, ma ricorda che in nessun caso potra superare il punteggio iniziale.

CARATTERISTICHE DI SOPRAVVIVENZA

Dal giorno in cui sei ritornato in superficie hai dovut sviluppare diverse qualità ed istinti per difendere t stesso e il tuo gruppo.

Nel Registro d'Azione trovi elencate le 5 caratterist che di sopravvivenza basilari:

Guida
L'abilità di condurre veicoli a motore, automobil moto e camion.

Mira
La familiarità ed esperienza nell'uso delle armi: pisto le, mitra, carabine e fucili.

Orientamento
La capacità, dovuta anche all'esperienza, di sopravv vere in un ambiente ostile e sconosciuto.

Agilità
L'allenamento fisico, la velocità dei riflessi e la rap dità nei movimenti.

Intelligenza
L'acutezza mentale, l'intelligenza, la capacità di valutare le informazioni a tua disposizione, e in genere la cultura e le nozioni che hai acquisito.

La tua abilità in queste cinque caratteristiche viene misurata in punti. Inizi l'avventura con 3 punti per ogni caratteristica. Però prima di iniziare la missione hai a disposizione 4 punti aggiuntivi che puoi assegnare ad una particolare caratteristica oppure ripartire a tuo piacimento tra tutte e cinque. Durante l'avventura verrai messo a dura prova: è importante quindi che il punteggio sia alto in modo da garantire maggiori probabilità di sopravvivenza.

Quando hai deciso come ripartire gli altri 4 punti, riporta i totali nelle caselle relative del Registro d'Azione.

Se questa è la tua prima avventura dei "Guerrieri della Strada" il punteggio totale delle cinque caratteristiche è 19: 5 caratteristiche x 3 punti = 15 + 4 punti aggiuntivi = 19 punti.

Se porti a termine con successo questa missione guadagni altri 4 punti, che potrai aggiungere alle caratteristiche di sopravvivenza nella prossima avventura. Questi punti, assieme all'equipaggiamento e alle provviste che saranno in tuo possesso alla fine del viaggio, potranno essere usati nel prossimo libro dei "Guerrieri della strada": *Verso la California*.

EQUIPAGGIAMENTO

Oltre ai vestiti, hai molti altri oggetti che costituiscon il tuo equipaggiamento iniziale: uno zaino, una cintur con una cartucciera, una cassetta di pronto soccorso una borraccia ed un coltello da caccia. Hai anche un carta geografica del New Mexico e dell'Arizona (ved all'inizio del libro) , che porti in una tasca interna de tuo giubbotto di cuoio.

Zaino

Nello zaino puoi mettere fino a dieci oggetti differenti Però se porti più di tre oggetti la tua Agilità si ridurr di un punto. Se porti più di sei oggetti, essa verr ridotta di 2 punti. Se lo zaino è pieno la tua Agilit verrà ridotta di 3 punti.

Devi essere ben equipaggiato per potere affrontare l difficile missione che ti aspetta. Scegli fino a quattr oggetti da questo elenco:

- **Torcia solare**
- **Granata da guerra**
- **Binocolo**
- **Bussola**
- **Radio C.B.**
- **Corda**
- **Tre pasti** (ogni pasto occupa uno spazio nell zaino)
- **Sega flessibile**
- **Scatola di fiammiferi**

Riporta gli oggetti scelti nel Registro d'Azione, e s hai scelto quattro oggetti modifica il punteggio d Agilità.

Durante l'avventura puoi trovare ed impossessarti di oggetti molto utili. Li riconoscerai perché saranno scritti in **neretto**: se non ci sono indicazioni contrarie, puoi prenderli e conservarli nel tuo zaino.

Durante l'intera missione dovrai mangiare regolarmente. Se non possiedi del cibo quando ti viene detto di mangiare perdi 3 punti di Resistenza.

Cartucciera

Nella cartucciera conservi le munizioni per le tue armi. In una cartucciera stanno al massimo:

40 proiettili da 9 mm per pistola o mitra

oppure

20 proiettili da 7,62 mm per carabina

oppure

10 proiettili calibro 12 per fucile a pompa.

Se hai intenzione di portare munizioni di calibri diversi usa la seguente regola per calcolare lo spazio nella cartucciera:

4 x 9 mm = 2 x 7,62 mm = 1 x calibro 12

Puoi portare anche delle munizioni aggiuntive nello zaino; ricordati però che una quantità di proiettili equivalente a quella contenuta in una cartucciera (o anche meno) occupa comunque **un posto** nello zaino.

Cassetta di pronto soccorso

Una cassetta di pronto soccorso ben fornita è di vitale importanza se vuoi sopravvivere in condizioni difficili, o vieni ferito in combattimento o in altre circostanze. Contiene tutto il materiale di pronto soccorso ne-

cessario, bende, disinfettante, antibiotici, compress
per depurare l'acqua, sulfamidici, analgesici, com
presse di iodio per ritardare l'assorbimento delle ra
diazioni e materiale per piccoli interventi chirurgici.

Per comodità il materiale viene raggruppato in unità
e per scoprire quante unità hai a disposizione scegli a
occhi chiusi un numero sulla Tabella del Destino (
equivale a 10) e aggiungi 2. Il risultato rappresenta l
unità disponibili all'inizio dell'avventura. Il numer
massimo di unità che puoi avere a disposizione è 12
e devi ricordarti di registrarle nell'apposita casella su
Registro d'Azione.

Puoi usare le unità di pronto soccorso anche per recu
perare i punti di Resistenza persi. Ogni unità ti f
recuperare 3 punti, ma non puoi sfruttare questa pos
sibilità quando ti viene espressamente detto di man
giare o bere.

Borraccia
L'acqua è essenziale per vivere, e la tua vita dipend
da una scorta sufficiente di acqua non contaminat
Devi ricordarti di bere ad intervalli regolari duran
tutta l'avventura se non vuoi mettere a repentagli
l'esito della missione. Una razione d'acqua equival
ad un quarto di litro e la tua borraccia contiene un litr
d'acqua, la quantità sufficiente per una giornat
Quando ti verrà consigliato di bere ricordati di cance
lare una razione d'acqua dall'apposita casella del R
gistro d'Azione.

Se però hai finito le tue riserve d'acqua e non pu
bere, perdi 3 punti di Resistenza.

ARMI

Armi da combattimento corpo a corpo
Queste armi ti serviranno nei combattimenti ravvicinati. Inizi l'avventura armato di un coltello da caccia che, durante il combattimento, aumenta di 2 punti la tua Combattività. Riportalo nel foglio "Armi" del Registro d'Azione.

Se trovi un'arma nel corso dell'avventura puoi prenderla ed usarla in seguito. Vedrai che le armi trovate durante la tua missione riportano un numero tra parentesi, ad esempio: Machete (3). Esso indica di quanti punti viene aumentata la tua Combattività se lo impieghi durante un combattimento.

Puoi portare al massimo due armi da combattimento corpo a corpo.

Armi da fuoco
In questa avventura esistono solo 4 tipi di armi da fuoco:

Pistola
Mitra
Fucile a pompa
Carabina

Se questa è la tua prima avventura dei "Guerrieri della Strada", inizi la tua missione armato solamente di una di queste armi. Scegli bene e poi annota l'arma, le modalità di fuoco e il calibro nel foglio "Armi" del Registro d'Azione.

Se vuoi usare un'arma da fuoco dovrai disporre anche di munizioni sufficienti del giusto calibro. Nella tabella seguente trovi il calibro di ogni arma, il numero di proiettili impiegati ogni volta che l'arma spara (Modalità di fuoco), e il numero di colpi di cui disponi all'inizio dell'avventura:

	Calibro	Modalità di fuoco	Colpi iniziali
PISTOLA	9 mm	1	8
MITRA	9 mm	6	30
FUCILE A POMPA	12 mm	1	4
CARABINA	7,62 mm	1	4

Il numero iniziale di colpi deve essere riportato nel foglio "Munizioni" del Registro d'Azione. Non puoi usare le armi da fuoco se sei senza munizioni oppure se possiedi proiettili del calibro sbagliato. Tuttavia ti si può presentare l'opportunità di reintegrare la scorta di munizioni, oppure di trovare un'arma dello stesso calibro dei proiettili in tuo possesso.

Puoi portare al massimo tre armi da fuoco. Per ogni arma da fuoco che porti con te (esclusa la prima) devi ridurre la tua Agilità di un punto.

COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

Ti capiterà spesso di imbatterti in avversari con i quali dovrai ingaggiare combattimenti corpo a corpo. Il nemico avrà un suo punteggio di Combattività e Resistenza. Lo scopo del combattimento è quello di uccidere l'avversario annullando la sua Resistenza e cercando il più possibile di conservare intatto il proprio punteggio.

All'inizio del combattimento annota i punteggi di Resistenza di Mark e del suo avversario nelle apposite caselle sul Registro d'Azione. Lo svolgersi del combattimento seguirà questa sequenza:

1. Somma al tuo punteggio di Combattività i punti extra (bonus) che ottieni con l'impiego di una delle armi in tuo possesso.

2. Sottrai dal precedente totale il punteggio di Combattività del tuo avversario. Il risultato sarà il **Rapporto di Forza** che devi annotare sul Registro d'Azione.

Esempio
Mark Phoenix possiede un punteggio di Combattività pari a 17, e viene attaccato da uno della banda dei Renegade, la cui Combattività è pari a 18. Mark non può evitare lo scontro e deve perciò affrontare il suo avversario. È in possesso del coltello da caccia che aumenta di 2 punti la sua Combattività: Mark avrà quindi 19 punti di Combattività.

Sottrai la Combattività del bandito da quella di Mark ed ottieni il Rapporto di Forza pari a +1 (19 - 18 = +1). Ricordati di segnare questo risultato sul Registro d'Azione.

3. Dopo avere calcolato il Rapporto di Forza scegli un numero nella Tabella del Destino.
4. Vai alla tabella **Risultati di Combattimento** in fondo al libro: nella prima riga orizzontale della tabella trovi i numeri del Rapporto di Forza. Cerca in questa riga il tuo Rapporto di Forza e nella colonna verticale cerca il numero uscito dalla Tabella del Destino. Nel punto d'incontro troverai la casella che riporta i punti di Resistenza persi di Mark e dal suo avversario (**N** indica i punti persi dal nemico; **MP** indica quelli persi da Mark Phoenix).

Esempio
Hai appena calcolato che il Rapporto di Forza tra Mark Phoenix e il bandito è +1. Se nella Tabella del Destino hai scelto il numero 4, il risultato del primo scontro del combattimento è che Mark Phoenix perde 3 punti di Resistenza mentre il suo avversario ne perde 4.

5. Sul Registro d'Azione riporta le variazioni dei punteggi di Mark e del suo avversario.
6. Se non ti vengono impartite istruzioni diverse, oppure se non ti viene data la possibilità di evitare il combattimento, inizia il secondo scontro del combattimento.
7. Ripeti la medesima sequenza dal punto 3.

Il combattimento continua finché la Resistenza di Mark o quella dell'avversario si annulla. Il personaggio con un punteggio di Resistenza pari a zero è considerato morto. Se muore Mark Phoenix l'avventura è finita. Se invece muore l'avversario, Mark Phoenix continua la sua missione con un punteggio di Resistenza ridotto.

Troverai un riassunto delle Regole di Combattimento in fondo al libro.

A volte potrai avere la possibilità di evitare il combattimento diretto. Se stai già combattendo e decidi di fuggire, segui le regole fino a calcolare i nuovi punteggi di Resistenza. I punti persi dal nemico verranno ignorati, mentre Mark perderà i suoi. Questo è il rischio della fuga! Comunque puoi sfuggire al combattimento solo se questa possibilità ti viene concessa espressamente nel testo.



1

La decisione di unirti al gruppo del capitano Frankland suscita una reazione entusiasta nei membri del Gruppo Dallas 1: sono molto fieri di te e applaudono al tuo coraggio, orgogliosi del fatto che uno di loro entri a far parte della squadra. Tuttavia non riescono a nascondere completamente la preoccupazione per quanto ti aspetta al di là delle mura che circondano Fort Bliss.

Servendosi delle carte geografiche e dell'equipaggiamento recuperato nel campo militare e nell'aeroporto adiacenti al Forte, il capitano Frankland e il sergente Haskell formulano un piano d'azione. A mezzanotte la squadra deve lasciare il Forte per penetrare attraverso lo schieramento nemico che circonda le vostre postazioni, approfittando della copertura fornita dall'oscurità. In seguito saranno le rovine della città di El Paso a fornire protezione sufficiente, il che eviterà alla squadra di venir scoperta dalle pattuglie nemiche durante il cammino verso sud in direzione del Rio Grande. Il Rio Grande è un fiume attraversato ormai da un unico ponte: lo Stanton Street Toll Bridge. Le piste che conducono al ponte sono pattugliate, ma il ponte di rado viene sorvegliato. Il piano del sergente e del capitano prevede che la squadra passi il ponte usando un camminamento di servizio che corre esattamente sotto la campata centrale.

Dall'altra parte del ponte, oltre il confine messicano, si trova Ciudad Juarez, la sudicia e derelitta città nella quale Mad Dog Michigan - in segno di rispetto verso Santiago, il capo dei Mexicans - ha stabilito il suo quartier generale. Il carico di esplosivi deve arrivare

proprio lì, alle due del mattino successivo: e la squadra deve localizzare e distruggere prima possibile i camion assieme al carico mortale che trasportano, impiegando delle mine a contatto. Di certo le esplosioni semineranno il panico tra le bande nemiche che circondano Fort Bliss, e allo stesso tempo forniranno un segnale d'avvertimento ai vostri, i quali a quel punto saranno pronti ad approfittare della confusione e a penetrare attraverso il cordone nemico. Una volta al sicuro, il gruppo dovrà proseguire lungo l'Autostrada Federale numero 10, dapprima in direzione nord verso Las Cruces, e poi a ovest, verso Tucson, la città dove voi stessi siete diretti.

Per chi fa parte della squadra, il vero pericolo inizia proprio dopo che la missione è stata portata a termine. Una volta fatti saltare gli esplosivi, la squadra deve impossessarsi di un mezzo di trasporto nemico e fuggire da Ciudad Juarez il più in fretta possibile. Se ogni cosa andrà per il verso giusto, la squadra si riunirà agli altri a Deming, una città messicana situata a 100 miglia a nord-ovest di El Paso; questo dovrebbe succedere a mezzogiorno circa del giorno successivo. Se invece la squadra non dovesse riuscire a portare a termine la missione, il gruppo proseguirà senza aspettare oltre.

Le ore che mancano alla mezzanotte sono davvero poche, e passano molto in fretta. La gente approfitta dell'oscurità per preparare i mezzi di trasporto che serviranno alla fuga. Kate sarà alla guida della tua spider, e ciò ti fornisce un'ottima scusa per trascorrere insieme a lei quel po' di tempo che ancora ti resta prima della partenza. Apparentemente sei intento a rivelarle le particolarità e le idiosincrasie del tuo bolide, anche se in realtà tutti sanno che Kate conosce bene la tua macchina: tuttavia nessuno è tanto insensibile da fare commenti sulla cosa.

Quando mancano cinque minuti a mezzanotte il capitano Frankland ti chiama, e ti prepari a raggiungere la squadra. "Abbi cura della mia macchina" sussurri, e ti sciogli con riluttanza dal tenero abbraccio di Kate.

"Solo se mi prometti di aver cura di te stesso" risponde lei con voce incerta, mentre cerca di controllare la paura che le serra la gola e le stringe lo stomaco.

"Non preoccuparti, Kate. Sento che tutto andrà bene. Vedrai. Domani saremo di nuovo insieme. A Deming".

"Lo spero, Mark" sussurra Kate. "Lo spero proprio".

Vai al **276**.



2

Lasci lo zaino e la tua arma nelle mani del sergente Haskell, scegli un'arma per il combattimento corpo a

corpo, e ti avvii verso la jeep assieme al capitano Frankland. I due Mavericks non si accorgono della tua presenza; giri silenziosamente attorno alla jeep, e scivoli verso la parte posteriore. Un pesante mitragliatore, con il caricatore ben in vista, montato su un cavalletto dietro al sedile anteriore nasconde in parte i tuoi movimenti. Ti rannicchi veloce dietro alla jeep.

Trattieni il respiro e aspetti il segnale di Frankland. Assicuratosi che non ci sia nessun altro nelle vicinanze, il capitano fa un cenno con il capo. Immediatamente assalite alle spalle i due banditi, i quali non sospettano minimamente la vostra presenza.

Somma al tuo punteggio totale di Agilità i punti di Resistenza che possiedi in questo momento.

Se il totale è meno di 22, vai al **176**.
Se il totale è 22 o più, vai all'**82**.



3

Balzi oltre il portellone posteriore e atterri sulle macerie. Stai quasi per perdere l'equilibrio; ma ti riprendi velocemente quando una scarica di pallottole incomincia a ridurre in schegge le pietre sotto i tuoi piedi. Ti arrampichi a fatica verso la parte anteriore del camion, mentre le pallottole ti inseguono ad ogni passo senza darti tregua.

Somma il tuo punteggio di Agilità ai punti di Resistenza che possiedi in questo momento.

Se il totale è meno di 15, vai al **223**.
Se il totale è 15 o più, vai al **170**.



4

Il tuo avversario cade a terra, ma non riesci a capire se l'hai effettivamente colpito, o se si sia solo tuffato per proteggersi. Ti allontani dalla finestra, nel caso che cercasse di rispondere al fuoco, e con i nervi tesi allo spasimo aspetti un minuto prima di lanciare un'altra occhiata oltre il vetro. L'assassino non si vede da nessuna parte, e temi che possa essere riuscito a entrare nel tribunale. Con l'arma in mano, ti sporgi a controllare il passaggio esterno; poi getti un'occhiata oltre la ringhiera, sull'entrata e sull'anticamera: sono completamente deserte.

Decidi di tentare la fuga dal tribunale finché sei in tempo. Il corridoio porta ad una scala, ai piedi della

quale si trova un'uscita antincendio. Da una breccia nella porta vedi che il cortile esterno è deserto: fai scorrere la sbarra che chiude la porta, ed esci nel cortile. Hai percorso solo qualche passo quando il killer, con la carabina in pugno, compare d'un balzo da dietro l'angolo.

Se possiedi munizioni a sufficienza per far fuoco una volta, vai al **181**.
Se non possiedi abbastanza munizioni, vai al **270**.

5

L'urlo della sirena squarcia ancora una volta l'aria: proviene dall'entrata est, e questa volta si tratta di un segnale d'allarme. Knott reagisce pestando con rabbia un piede sul pavimento della cabina di guida e portando il lento autocarro verso l'entrata ovest. Senti delle voci imprecare; un attimo dopo hanno inizio gli spari.

"Giù!" grida il capitano Frankland. Le pallottole penetrano con facilità nel sottile telone di copertura e rimbalzano contro la cabina di guida. Ti appiattisci immediatamente sul pavimento, che senti tremare e scuotersi contro la guancia mentre il camion piomba sull'uscita ovest. Il portone, completamente marcio e arrugginito offre scarsa resistenza: all'urto con il camion si scardina all'istante, mentre i battenti vengono scagliati in aria e precipitano al suolo rompendosi in mille pezzi.

Dietro di voi sentite altri spari, ma nessun colpo raggiunge l'obiettivo. Ti arrischi a gettare un'occhiata oltre il bordo posteriore, e vedi la pista da corsa scomparire in lontananza. Fuori dalla pista scorgi un gruppo di uomini della banda degli Angelinos: stanno mettendo in moto le motociclette e sembrano ben decisi a inseguirvi. Sai bene quanto siano pericolosi quei centauri, perciò estrai la tua arma e appoggi la canna sul portellone, aspettando che arrivino a tiro.

Vai al **42**.

6

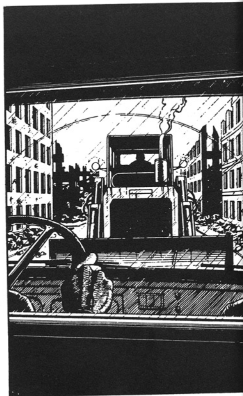
"Potrebbe essere il killer" sussurra Knott sgranando gli occhi per la paura. Con un balzo improvviso vi togliete immediatamente dal sentiero e vi nascondete dietro all'albero più vicino. Trattieni il respiro, e fissi immobile la foresta davanti a te; percepisci un movimento dietro al fitto fogliame. Poi scorgi un uomo dal volto barbuto, e Knott, cha ha i nervi tesi fino allo spasimo, estrae la pistola e fa partire tre colpi in rapida successione.

I proiettili squarciano la corteccia di un pino a meno di mezzo metro dall'uomo, il quale, dopo un attimo di sgomento, si lancia in una fuga disperata tra il verde intenso dei rami.

"Ah! Questo sì che si chiama fargliele vedere!" esclama Knott.

"Già!" rispondi, ma la tua voce non suona convinta. Non sei affatto sicuro che si tratti di uno di quei maledetti assassini della C.A.O.S.: difficilmente uno di loro si sarebbe fatto scoprire in quel modo, e poi non si sarebbe dato alla fuga una volta sotto tiro. "Controlliamo se è andato via" dici, e fai segno a Knott di seguirti mentre ti metti a cercare il fuggiasco.

Vai al **54**.



(fig.1) Un enorme bulldozer giallo, con la pala abbassata, vi sta venendo addosso.

7 *(fig. 1)*

Un bulldozer giallo fiammante, con la pala abbassata, sta avanzando lentamente in rotta di collisione con il camion. Knott si lascia prendere dal panico davanti a questo attacco inaspettato. Schiaccia con forza il pedale del freno e il camion si arresta bruscamente con un assordante cigolio di freni. Il motore si spegne; segue un attimo di silenzio assoluto, ma subito il capitano Frankland grida a Knott di rimettere in moto e di togliere immediatamente il camion dalla traiettoria dell'enorme bulldozer, che continua ad avanzare minaccioso verso di voi.

L'imminente collisione ha distratto per un attimo la tua attenzione dalla parte posteriore del camion, ma appena senti la richiesta d'aiuto di Haskell reagisci prontamente. Due uomini della banda dei Mexicans si stanno arrampicando oltre il portellone.

Balzano fulminei addosso al sergente, impedendoti così di fare fuoco : potresti colpire il tuo compagno. Combattono come leoni, e, nella mischia di pugni e calci qualcuno ti toglie l'arma dalle mani, e un pugno ti manda ko.

Slammer

Combattività 16 Resistenza 25

A causa dell'impeto dell'attacco, non potrai adoperare un'arma per il combattimento corpo a corpo fino al secondo scontro.

Se vinci il combattimento, vai al **55**.

8

La pallottola sibila e ti sfiora l'orecchio sinistro, passandoti tanto vicina che riesci a sentire lo spostamento

d'aria. La vicinanza del nemico ti spinge a correre pi veloce: con uno scatto improvviso percorri in poch istanti i pochi metri della radura, e raggiungi un sen tiero che si inoltra tra gli alberi. Il sentiero scend bruscamente verso il basso; il pendio è così scosces che inciampi, perdendo l'equilibrio, e incominci ruzzolare verso il basso. Quando alla fine riesci fermarti, sei coperto di graffi e abrasioni: perdi 2 pun di Resistenza.

D'ora in poi la tua discesa nella foresta prosegue co relativa facilità. Raggiungi ben presto il corso d'acqu che avevi scoperto nel corso della salita, e ti fermi pe cercare di capire se ti stanno ancora inseguendo. G alberi attorno a te sono innaturalmente immobili, e viene facile pensare che dietro a ogni tronco si nascon da un assassino.

Prosegui con ansia il cammino. Segui il sentiero ch costeggia il corso d'acqua verso ovest, in direzion delle Swisshelm Mountains. Percorri dodici migl senza incidenti, e nel tardo pomeriggio raggiungi u piccolo ponte dove una strada che corre da nord a su attraversa il fiumiciattolo. Controlli la carta geograf ca, ma evidentemente quella stradina è troppo piccol per essere segnata sulle mappe. Sei affamato e dev consumare un Pasto, oppure perdere 3 punti di Res stenza.

Se desideri abbandonare il fiume per proseguir lungo la strada, vai al **43**.

Se scegli invece di continuare lungo il fiume, va al **175**.

9

Cadi in ginocchio e ti affretti a cercare riparo sotto il terminal di un computer che si trova lì vicino. Hai appena smesso di muoverti quando senti un forte rumore: la porta principale viene completamente scardinata, ed ecco che entra il tuo avversario. L'uomo controlla sotto le numerose scrivanie muovendo la sua torcia avanti e indietro. Afferri la tua arma, mentre il cane entra nella stanza fiutando l'aria tutto attorno; però non osi armare l'otturatore, per timore di rivelare il tuo nascondiglio.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se hai estratto un numero pari (0, 2, 4, 6, 8), vai al **185**.

Se hai estratto un numero dispari (1, 3, 5, 7, 9), vai al **319**.

10

Appena tiri fuori la testa senti subito partire un altro colpo. Qualcosa di caldo e affilato ti colpisce di striscio: perdi 2 punti di Resistenza. La micidiale precisione e rapidità del colpo che il tuo avversario ha fatto partire ti fa cambiare idea. Abbandoni il tentativo di localizzarlo, e ti metti di nuovo al riparo dietro le lamine d'acciaio del furgone.

Con la coda dell'occhio vedi il capitano caricare il suo mitra e prepararsi a far fuoco. "Okay, vedo se mi riesce di beccare questo maledetto Yankee" dice con voce decisa, per nulla impressionato dal rischio che hai appena corso. "Appena inizio a far fuoco, vedi se puoi individuare il punto dove si trova".

Fai un cenno di assenso con il capo, anche se in realt ti senti un po' nervoso. Ti prepari a guardare oltre i portellone nel momento in cui il capitano apre il fuoco "Avanti!" grida lui mentre si alza e fa partire un scarica di colpi. Il rumore della sua arma copre quell del nemico, ma dopo un attimo soltanto Frankland viene colpito. Con il mitra che ancora fa fuoco, i capitano cade all'indietro e stramazza a terra: un pallottola gli si è conficcata in mezzo agli occhi.

Lo shock per la morte del capitano Frankland, subito dopo quella del sergente Haskell, e dopo che tu stesso ti sei salvato per un soffio, ti colpisce come una docci fredda. Ti nascondi nel furgone tremando per la paur e con addosso la certezza che la prossima vittima sara tu. Per un terribile momento la paura ti schiaccia fin quasi a consumare ogni tua energia, e vorresti soltant poter fuggire il più lontano possibile . Anche se Knot ti implora di rimanere dove sei, ti alzi faticosament in piedi e avanzi alla cieca verso il bosco. Inciampi pe la fretta e cadi a terra, graffiandoti le mani e le ginoc chia sulle pietre ruvide e affilate: perdi 1 punto d Resistenza.

Ma per fortuna quella caduta ti salva la vita. Un'altr scarica di colpi ti passa sopra la testa un istante dop che hai toccato il terreno, mancandoti per un soffio La vicinanza del pericolo ti schiarisce le idee, e subit ti metti a correre in direzione degli alberi, ben decis a sopravvivere anche questa volta. Knott ti incita correre più veloce, mentre tu preghi di riuscire a arrivare al coperto prima che il killer abbia la possibi lità di cambiare il caricatore.

Somma i tuoi punti di Agilità a quelli di Resistenza. [N.B.: se la tua Resistenza è bassa, e sei ingombrato dal tuo equipaggiamento, è consigliabile eliminare dallo zaino qualche oggetto, in modo da aumentare il tuo punteggio di Agilità.]

Se il tuo punteggio totale è meno di 16, vai al **57**.
Se va da 16 a 19, vai all'**83**.
Se è 20 o più, vai al **254**.

11

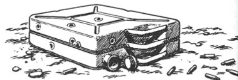
Knott ti viene in aiuto dopo aver ridotto al silenzio il suo avversario, e insieme sconfiggete l'ultimo bandito. Esaminate i due corpi, quindi le tasche laterali della moto, e trovate i seguenti oggetti:

Binocolo
Bussola
Razzo di segnalazione
Pistola (contenente quattro proiettili da 9 mm)
Fucile a pompa (contenente due proiettili calibro 12)
Coltello [2]
Martello [2]
Tre proiettili calibro 12
Diciotto proiettili da 9 mm
Cibo a sufficienza per tre pasti
Acqua a sufficienza per quattro razioni
Compresse per depurare l'acqua, bende, analgesici e disinfettanti, a sufficienza per quattro unità di pronto soccorso.

Se decidi di prendere qualcuna di queste armi, munizioni, oggetti di pronto soccorso, o oggetti dello zaino, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro d'Azione.

Prima di entrare nella stazione di servizio per cercar il pezzo di ricambio che vi serve, nascondete i cor dei due uomini che avete appena sconfitto.

Vai al **273**.



12

La collisione con la barriera ha danneggiato la ma china di Mad Dog: una parte del paraurti anteriore è piegata verso la ruota rallentandone sensibilmente velocità. Nel duello mortale che state combattendo sua macchina superdotata non ha più un così net vantaggio di velocità. Tuttavia, malgrado i danni su biti, possiede ancora abbastanza potenza da riuscire raggiungerti.

In lontananza vedi profilarsi la sagoma di un pont che attraversa un canale di drenaggio alimentato d Panton Wash. Sul ponte, messo di traverso, vedi u Amcorp Landcruiser, uno dei mezzi di trasporto d vostro convoglio, abbandonato proprio all'altezza de la rampa di accesso. Il bus blocca le due corsie de l'autostrada, lasciando spazio per un veicolo solo.

Fianco a fianco tu e Mad Dog vi dirigete a grand velocità verso quello stretto passaggio, ambedue d cisi a passare per primi. Nel disperato tentativo d batterti, Mad Dog porta la sua macchina da corsa pericolosamente vicina alla tua. Siete a nemmeno tre secondi di distanza dalla strettoia, quando lui manda la sua macchina a sbattere contro la tua.

Somma al tuo punteggio totale di Guida i punti di Resistenza che possiedi in questo momento. Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo al totale che hai ottenuto.

Se il punteggio totale è meno di 22, vai al **220**.
Se va da 22 a 28, vai al **105**.
Se è 29 o più, vai al **70**.

13

Ti tuffi a terra, e ti lasci sfuggire un gemito di dolore quando i palmi delle mani e la pelle delle ginocchia strisciano contro le pietre aguzze (perdi 2 punti di Resistenza). Il marine Knott si butta a terra accanto a te proprio nel momento in cui il fascio della torcia vi passa sopra: indugia lì accanto per qualche istante, e poi si punta proprio su di voi, rivelando così la vostra presenza.

Senti un grido di rabbia, seguito immediatamente da due colpi di arma da fuoco e da un abbaiare di cani. Le pallottole si conficcano nel terreno proprio accanto alle vostre teste. "Via di corsa!" sibili a Knott. "Ci hanno visti!"

Ignorando l'acuto dolore delle ferite, ti alzi in piedi e corri verso l'oscurità. Knott scompare alla tua sinistra pochi istanti prima che tu raggiunga l'arcata dell'autostrada. Continui a correre e stai per riemergere sotto

la strada sopraelevata quando un ringhio ferino blocca la tua corsa.

Alzi lo sguardo e vedi due tarchiate figure canine avanzare minacciose verso di te. Levi la tua arma ma esiti a premere il grilletto, per timore di attrarre altri nemici. La tua esitazione viene interpretata dai due come debolezza, e i segugi ti caricano all'istante avventandosi contro il tuo petto.

Mastini

Combattività 15 Resistenza 24

A causa della ferocia del loro attacco, non puoi adoperare nessuna arma per il combattimento corpo a corpo fino all'inizio del secondo scontro.

Se vinci, e il combattimento dura meno di cinque scontri, vai al **206**.

Se il combattimento dura più di cinque scontri, vai al **120**.

14

In un attimo il senso di euforia scompare, per lasciare il posto a un timore gelido e paralizzante che ti fa correre un brivido lungo la schiena. Rimani fermo, non osando muovere neanche un muscolo per il timore di rivelare il tuo nascondiglio. Senti improvvisamente un rumore di passi nella boscaglia: capisci che il nemico si sta avvicinando e che devi agire velocemente se desideri aver salva la pelle.

Ti alzi faticosamente in piedi e ti metti a correre nella foresta. Non hai percorso neanche cinquanta metri, quando - dopo aver gettato una rapida occhiata alle tue spalle - ti accorgi che qualcuno ti sta venendo dietro. Ti muovi troppo veloce per riuscire a vederne i lineamenti, ma non osi rallentare il passo per soddisfare la tua curiosità. Potrebbe rivelarsi un errore fatale.

Ben presto la foresta incomincia a scendere verso una radura. Hai difficoltà a controllare la velocità dei tuoi passi, ma riesci lo stesso a fermarti afferrandoti al tronco di un albero proprio sul bordo della radura.

Se desideri attraversare di corsa la radura e cercare riparo nel folto dei pini sull'altro lato, vai al **240**.

Se invece scegli di costeggiare la radura nascondendoti tra gli alberi che la circondano, vai al **207**.

15

La violenza dell'impatto ti fa vacillare pericolosamente. Ti alzi in piedi con la forza della disperazione, e scuoti la testa nel tentativo di schiarirti la vista. Riacquisti l'equilibrio prima del tuo avversario, e sai approfittare subito del tuo vantaggio.

Yucatan

Combattività 14 Resistenza 18

Dal momento che sei tu a sferrare il primo colpo, non subisci alcuna perdita di Resistenza nel corso del primo scontro.

Se vinci il combattimento, vai al **197**.

16

Maledicendo l'impiccio in cui ti trovi, spingi la jeep in una folle corsa lungo la strada di montagna. Il capitano Frankland e il sergente Haskell stanno caricando la mitragliatrice, preparandosi ad usarla nel caso che capiti in vista qualche nemico; nel frattempo

Knott si è procurato una ferita alla spalla, e se la sta medicando. Dall'espressione del suo viso capisci che il dolore è forte. Ad ogni modo si tratta di una ferita superficiale, e fortunatamente il marine è ancora in grado di adoperare il braccio. Ormai è quasi l'alba. Riesci a vedere la strada che corre verso sud e si addentra nelle montagne: ogni speranza di ricongiungerti velocemente con il resto del gruppo sembra ormai lontana. Man mano che prosegui, la strada diventa sempre più accidentata, finché devi far ricorso a tutta la tua abilità e concentrazione per evitare che la jeep si rovesci.

Somma al punteggio totale di Guida i punti di Resistenza che possiedi in questo momento.

Se il totale è meno di 14, vai al **184**.
Se va da 14 a 18, vai al **258**.
Se è 19 o più, vai al **336**.

17

Rotoli su te stesso e ti togli dal cadavere del tuo avversario. Ti alzi faticosamente in piedi, appena in tempo per vedere il suo compagno scappare verso la scala d'uscita. Devi impedirgli di dare l'allarme a tutti i costi. Lo insegui con tutta la velocità che la tua gamba dolorante ti permette. Lo raggiungi quasi in cima alle scale, e ti tuffi in avanti afferrandogli le ginocchia con una presa perfetta. Ti prepari al combattimento, ma non sarà necessario affrontarlo: nella caduta ha sbattuto violentemente la testa contro il cemento, e ha perso conoscenza.

Vai al **310**.

18

Il lato ovest della montagnola di pietre e massi è molto meno scosceso, e non hai difficoltà a scendere fino alla strada. Durante la tua fuga ti guardi ripetutamente alle spalle, maledicendo il tuo inseguitore e la mancanza di un luogo dove poterti nascondere. Tenti di mantenere un passo veloce, ma il caldo, la polvere e la paura che ti stringe lo stomaco cospirano contro di te e ti consumano le forze. Ti sei appena allontanato circa quattrocento metri dal mucchio di sassi, e, malgrado i tuoi sforzi, tutto quello che riesci a ottenere è un passo lento e strascicato.

Ti volti a guardare dietro le spalle ancora una volta, quando all'improvviso senti il rumore di una scarica di proiettili. Un dolore lancinante ti perfora le tempie. Il dolore ti inonda la testa e corre giù lungo la spina dorsale, facendoti crollare a terra. Poi scompare per lasciare posto a un torpore che ti annebbia la vista e prosciuga le ultime forze che ti sono rimaste in corpo. Un incontrollabile desiderio di dormire assale i tuoi sensi e, per quanto ti sforzi di rimanere sveglio, non hai alcuna possibilità di resistere.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente tra i monti dell'Arizona.

19

Riesci a colpire la gomma anteriore della moto, che sbanda a sinistra e manca la pompa della benzina per un soffio. Con un stridore di ferraglia il veicolo cade sul fianco, gira su se stesso, e poi si schianta sul muro della stazione di servizio. Ti avvicini cautamente al relitto accartocciato e fumante, sempre tenendo la tua

arma puntata. Temi ancora qualche reazione da parte di quel folle centauro, anche se le possibilità che sia sopravvissuto all'urto terribile sono davvero scarse. E infatti capisci subito che è deceduto. Esamini da vicino il suo corpo, e intuisci che doveva essere già morto al momento della caduta. Una pallottola probabilmente lo ha colpito di rimbalzo mentre stava percorrendo il ponte, e il suo corpo accasciato sopra il manubrio ha mantenuto in equilibrio il veicolo, facendolo così proseguire in linea retta.

C'è mancato un soffio che ci rimettessi la pelle anche tu, e questo pensiero ti fa venire i sudori freddi. Ti asciughi la fronte con il dorso della mano sentendoti piuttosto inquieto, poi ti allontani dal cadavere del motociclista e dal relitto del suo veicolo con le gambe che ancora ti tremano.

Vai al **209**.



20

Una frazione di secondo prima che tu riesca a far fuoco, un bagliore giallastro erompe dalla carabina del capobanda. Un impeto tremendo ti colpisce quasi istantaneamente al petto, e ti spinge all'indietro mandandoti a sbattere contro la cabina di guida. Non senti affatto dolore: due dei sette proiettili ti sono penetrati in corpo e si sono conficcati nel cuore. La morte è istantanea.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui a Columbus.

21

Gridi a Kate di fare attenzione. Abbassate la testa proprio nel momento in cui Mad Dog incomincia a fare fuoco con il suo mitra. La pronta reazione vi salva entrambi dalla morte: i proiettili oltrepassano l'abitacolo, ma voi restate miracolosamente illesi.

Sapendo che il tuo avversario sta controllando il volante con una mano sola, incominci a spingere contro il fianco della sua macchina come se volessi provocarlo, e, proprio quando lui si gira per sparare di nuovo, freni di scatto. Con una mano ancora impegnata dal mitra, Mad Dog non riesce a reagire in tempo e a mantenere il controllo del suo bolide, il quale attraversa la strada davanti a te e va a sbattere contro la barriera centrale. Il bolide striscia contro il cemento a più di 150 chilometri all'ora, mentre scintille e schegge di acciaio schizzano via dal paraurti. Spingi sull'acceleratore e sorpassi il tuo avversario sulla destra, facendo correre la tua formidabile macchina mentre lui sta ancora cercando di uscire da quella difficile situazione.

Vai al **12**.

22

Con la posizione del tuo avversario perfettamente localizzata nella mente, ti alzi da dietro il portellone e sollevi la tua arma per fare fuoco. Il camion sobbalza

sul terreno sconnesso, e ti è quasi impossibile prender
bene la mira; ma per un istante soltanto lo inquadr
perfettamente e premi immediatamente il grilletto.

Hai mirato molto bene: colpisci l'uomo in piena fron
te, uccidendolo prima che riesca a trasmettere il su
messaggio radio. Haskell ti guarda e sorride, chiara
mente impressionato dalla precisione della tua mira
Sta per congratularsi con te quando il camion rallent
e si ferma. Il capitano Frankland lascia la cabina d
guida e vi raggiunge nel retro per accertarsi che stiat
bene.

"È tutto a posto" rispondi, "siamo un po' ammaccati
ma ancora interi".

Aiuti il capitano a saltare oltre al portellone; poi
appena è tornato in cabina, ordina a Knott di ripartire
Potete così proseguire il vostro viaggio verso ovest
lungo la Superstrada numero 9.

Vai al **326**.

23

Non sei affatto disposto a rischiare la vita ingurgitan
do dell'acqua contaminata: cerchi nella tua unità d
pronto soccorso per vedere se hai qualche compress
per depurare l'acqua.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è uguale o minore a
numero di unità di pronto soccorso che possiedi, va
al **180**.

Se il numero che hai estratto è superiore a quell
delle unità di pronto soccorso che possiedi, vai al **79**

24

Con infallibile precisione la tua arma sfreccia nell'aria: colpisce l'avversario in pieno petto facendolo cadere all'indietro. L'uomo emette un grugnito rabbioso, ma prima che riesca a recuperare le forze e a dare l'allarme il sergente Haskell avanza deciso verso di lui, con il pugnale in mano pronto a colpire. Un rapido colpo nel petto, e l'uomo viene zittito prima di avere avuto il tempo di dare l'allarme ai suoi compagni sul ponte.

"Ben fatto Mark. E anche a te, Haskell" commenta il capitano Frankland quando la squadra si riunisce all'entrata del passaggio e si prepara a affrontare le sentinelle. "Se quel tipaccio avesse dato l'allarme, ora ci ritroveremmo addosso l'intera banda di Mad Dog".

Recuperi la tua arma da combattimento corpo a corpo; poi, dopo aver consegnato il corpo del vostro nemico alle acque del Rio Grande, controlli un attimo il tuo equipaggiamento e segui gli altri che si allontanano in fretta dal passaggio.

Vai al **250**.

25

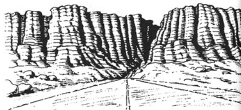
Accecato dalla luce del riflettore che i tuoi nemici ti stanno puntando negli occhi, non riesci a controllare la jeep e tenerla fuori dalla rotta di collisione fino all'ultimo momento. Il furgone vi urta sul fianco, e l'improvviso sobbalzo ti fa sbattere le testa sul volante: perdi 1 punto di Resistenza.

Nonostante la ferita riesci a riacquistare velocemente il controllo della jeep e a riportarla sulla strada. Il

capitano Frankland è in piedi dietro di te, e sta caricando il pesante mitragliatore. Il furgone completa un spettacolare giro su se stesso di 180 gradi e comincia a correre all'indietro; allora il capitano punta l'arma e comincia a far fuoco.

I proiettili corazzati crivellano il motore e riducono a brandelli la cabina di guida. Il furgone incomincia a sbandare, e qualche istante dopo senti un rombo assordante: il serbatoio della benzina è esploso. Premi il pedale dell'acceleratore e lanci una rapida occhiata allo specchietto retrovisore: un'enorme palla di fuoco arancione è tutto ciò che rimane del furgone e dei suoi passeggeri.

Vai al **178**.



26

Smonti di sella e porti la moto sull'orlo del canale. La lasci cadere e la guardi mentre rotola e rimbalza verso il fondo. Poi ti avvicini al mucchio di sassi e incominci a salire. La montagnola è alta circa venti metri, ed è ripidissima, quasi completamente verticale, proprio come se si trattasse di una frana di rocce granitiche. Ti stai arrampicando da qualche minuto quando diventa quasi impossibile avanzare.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo al tuo punteggio totale di Orientamento. Se possiedi una **corda** o una **catena da traino**, aggiungi ancora due punti al numero che hai appena ottenuto.

Se ottieni meno di 10, vai al **123**.
Se ottieni 10 o più, vai al **216**.



27

Fai fuoco, ma hai puntato troppo in alto, sopra la testa del motociclista alla guida, e non riesci a procurargli alcun danno. Il suo passeggero reagisce puntando la sua pistola; la appoggia alla spalla del compagno e fa partire tre colpi in rapida successione. La prima pallottola ti colpisce alla spalla e ti fa cadere all'indietro: perdi 3 punti di Resistenza.

Il capitano e il sergente Haskell corrono immediatamente in tuo aiuto. Il capitano Frankland ti medica la ferita (cancella un'unità di pronto soccorso dagli oggetti che porti nello zaino), mentre il sergente raccoglie la tua arma e risponde al fuoco dei motociclisti (cancella dal Foglio Munizioni la quantità di cartucce necessaria per uno scontro). Ad un certo punto, più forte del rombo assordante dei motori, senti il grido di dolore del motociclista alla guida: Haskell lo ha colpito alla mano, facendogli schizzare via un dito. Perde

il controllo della moto, la quale sbanda improvvisamente a sinistra, si capovolge su se stessa e scoppia in fiamme.

L'incidente spaventa gli altri del gruppo, tanto da farli rallentare e indietreggiare a distanza di sicurezza. Continuano a seguire il camion, ma almeno ora non possono colpirvi.

Vai al **149**.

28

Ti alzi faticosamente in piedi e ti togli di dosso la polvere. Quando il fumo svanisce vedi che la granata ha aperto nel muro un varco abbastanza largo da lasciarti passare. Senza esitare un attimo entri nel rifugio, passando attraverso il buco annerito dal fumo e dalla cenere.

Vai al **214**.

29

Il bandito è già sceso a metà scala quando il tuo grido di allarme echeggia dal ponte. La reazione del sergente Haskell è immediata: si lancia impetuosamente in avanti e sale a due a due gli scalini che lo separano dal messicano, con il coltello in mano pronto a colpire. Non appena vede Haskell, il bandito rimane impietrito per la sorpresa e lo spavento. Mentre cerca affannosamente la pistola, Haskell lo afferra alle ginocchia e lo pugnala con forza, facendolo cadere all'indietro e precipitare con un tonfo sordo e terribile sulle rive rocciose del Rio Grande.

"Ben fatto, sergente. E anche a te, Mark" si congratula il capitano Frankland quando la squadra si riunisce all'uscita del passaggio, pronta ad affrontare le sentinelle. "Se quel tipo sulle scale fosse riuscito a dare l'allarme, ci saremmo ritrovati addosso tutto l'esercito di Mad Dog".

Dopo aver affidato il corpo dell'uomo alle acque del Rio Grande, controlli un attimo il tuo equipaggiamento e segui gli altri che si stanno velocemente allontanando dal passaggio.

Vai al **250**.



30

Prendi posto dietro al pesante mitragliatore, mentre il capitano Frankland si mette alla guida e si dirige verso la zona ovest di Lordsburg. Haskell trova una scatola di munizioni e ti aiuta a riempire il caricatore.

La maggior parte degli uomini di Mad Dog sono radunati attorno al blocco di edifici dove è stato scoperto il camion; ma ce ne sono alcuni - soprattutto esploratori dei Detroit Lions - che si sono appostati in altre parti della città e tengono le strade sotto control-

lo. Ne incontrate un paio mentre attraversate Lordsburg, ma loro sembrano ignorarvi. La jeep porta i distintivi di riconoscimento della banda, e ciò (in parte anche grazie all'oscurità) vi rende molto facile attraversare le postazioni di guardia senza rischiare la vita.

I problemi incominciano quando state per avvicinarvi alla rampa di accesso dell'Autostrada Federale numero 10. Subito dopo aver scoperto il camion, Mad Dog aveva deciso di mandare un gruppo di esploratori con un furgoncino a tenere d'occhio la rampa d'accesso dell'autostrada, nel caso ci fosse qualche problema. Una mossa intelligente. Appena vi scorgono in lontananza, gli esploratori di Mad Dog puntano su di voi un potente riflettore fissato sul tetto del furgone sopra il posto di guida. Una chiamata radio dà loro conferma del fatto che non siete affatto quelli che sembrate all'apparenza; quindi mettono in moto e accelerano verso di voi con l'intento di farvi uscire di strada.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 5, vai al **143**.

Se è 5 o più, vai al **293**.

31

Senti un rumore di vetri infranti, e vedi immediatamente volare attraverso la finestra un oggetto simile a una confezione di cibo in scatola che rimbalza sulla moquette del pavimento. Al contatto con il pavimento, l'oggetto emmette una specie di fiamma intensa, mentre una scia di gas puzzolente color crema fuoriesce dalla lattina. Il gas riempie la stanza in un baleno, ti serra la gola e ti fa lacrimare gli occhi. Avverti un terribile senso di nausea, e ti allontani di corsa dalla stanza prima che quel gas velenoso riesca a riempirla completamente: perdi 3 punti di Resistenza.

In preda ad attacchi di tosse e a conati di vomito, ti allontani barcollando lungo il corridoio fino a raggiungere un'uscita antincendio che si trova sul retro dell'edificio. Alla disperata ricerca di aria fresca, dai un calcio al lucchetto della porta e avanzi boccheggiando nel cortile. Hai percorso solo un paio di metri quando l'assassino ti raggiunge di corsa voltando l'angolo del cortile, con la carabina in pugno.

Se possiedi un'arma da fuoco, e munizioni a sufficienza per uno scontro a fuoco, vai al **181**.

Altrimenti vai al **270**.



32

Ti avvicini con cautela , facendo bene attenzione a non far scricchiolare le instabili assi di legno del pavimento. Sulla porta noti una piccola apertura, nascosta da un pannello scorrevole di legno. Immagini si tratti di uno spioncino.

Avvicini l'orecchio, e senti delle voci indistinte nell'altra stanza. Non capisci quello che stanno dicendo,

ma dal loro tono intuisci che sono molto spaventate. Sollevi delicatamente il chiavistello, ma scopri che la porta è chiusa a chiave dall'interno.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **46**.
Se va da 5 a 9, vai al **316**.



33

Il sole è calato ad ovest, oltre l'orizzonte. Mentre attraversate Lordsburg la luce delicata del crepuscolo inonda le rovine degli edifici. Alcune tracce sul terreno dimostrano che il convoglio si è fermato qui, ma deve essersi trattato di una sosta piuttosto breve, perché la città è ora deserta. L'affaticamento e la stanchezza della missione incominciano a farsi sentire, e avete tutti qualche difficoltà a restare svegli. Il capitano decide di fermarsi qui per trascorrere la notte, e di proseguire sulle tracce del convoglio la mattina successiva alle prime luci dell'alba.

Scegliete a caso un posto per dormire tra i molti negozi e uffici che si trovano lungo la strada principale. Parcheggiate il camion in una via laterale, entrate nel luogo che avete scelto, e vedete che in passato questa doveva essere stata una sala-giochi. Dozzine di videomachine, una accanto all'altra, affollano le arcate, simili a pietre tombali di un cimitero elettronico. Gli schermi sono vuoti, ma i titoli dei giochi ti suonano familiari, e ti ricordano le ore trascorse a divertirti in posti come questo a casa tua, in California, prima del 'Giorno X'.

Con tuo grande sollievo, il sergente Haskell si offre volontario per il primo turno di guardia. Prima di dormire devi bere una razione d'acqua, oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Vai al **236**.

34

I tuoi nervi saldi e il tuo equilibrio naturale ti aiutano a riacquistare il controllo della moto e a condurla in salvo fino in fondo alla discesa. Segui l'ampio canale fino a che non trovi un posto adatto per uscire. Sali senza grosse difficoltà, ma quando raggiungi la cima del canale e fermi la moto, scorgi qualcosa che ti fa gelare il sangue nelle vene.

Dall'estremità est del canale vedi avvicinarsi una nube di polvere. È distante più di un miglio, ma capisci immediatamente che non può essere altro che una moto. Fissi il veicolo che si sta avvicinando, e anche se non riesci a scorgere il guidatore, *sai* per certo che si tratta del killer.

Allarmato dalla sua vicinanza, acceleri e ti avvii lungo l'accidentata strada di montagna.

Vai al **90**.

(*fig.2*) *Uomini e donne danzano inebriati intorno ai falò.*

35 (*fig. 2*)

Continuate a camminare con estrema cautela lungo la via, fino a quando non arrivate alle luci baluginanti: sono dei falò. Sono stati accesi sul pavimento nell'entrata di un edificio pubblico: il Museo delle Arti di El Paso. I suoi tesori sono stati saccheggiati proprio per alimentare i fuochi, e ora i banditi e le loro donne danzano ubriachi attorno ai falò, e dipinti, sculture e altre opere d'arte vengono gettate in mezzo alle fiamme con urla e applausi di incoraggiamento. La vista di quel vandalismo sfrenato ti riempie di rabbia, ma preferisci evitare uno scontro con quella marmaglia ubriaca e violenta. Ti allontani dal museo e prosegui il tuo cammino.

Vai al **294**.



36

Ti asciughi nervosamente i palmi delle mani e poi inserisci un proiettile nella canna del tuo Remington Brushmaster. Una veloce occhiata ti conferma che la sicura è disattivata.

Poi ti prepari ad affrontare la fuga mortale.

Lentamente incominci il conto alla rovescia partendo da cinque, e arrivato allo zero balzi in piedi e incominci a correre. Abbandonata la radura, individui subito la tua destinazione e ti dirigi veloce verso di essa

mentre nello stesso tempo ti copri facendo fuoco ver la postazione del tuo avversario.

Somma al tuo punteggio di Agilità i punti di Resiste za che possiedi in questo momento. Al numero che h ottenuto aggiungi ora 1 punto per ogni pallottola c decidi di sparare (il minimo corrisponde a una pall tola; il massimo a cinque).

Se il numero che hai così ottenuto è meno di 1 vai al **249**.
Se è 12 o più, vai al **210**.

37

Il capitano Frankland afferra la moneta e la posa s dorso della mano sinistra. Toglie poi la mano dest e voi tutti vedete che la moneta segna croce. "O ragazzi, questo risolve la questione" dice il capita Frankland. "Evitiamo Columbus e prendiamo una d viazione per la Superstrada numero 9".

"Credo che sarebbe meglio andarcene in fretta, sign re" azzarda timidamente Knott. "A quanto pare qu che scagnozzo di Mad Dog sta dirigendosi verso noi". Indica con la mano verso la direzione da cui sie arrivati: da sud una lunga striscia di polvere si s dirigendo verso di voi.

"Dannazione!" impreca Frankland. "Non ci manca che questa. Salite, ragazzi. Non abbiamo il tempo fermarci a litigare con quei pazzi".

Knott si mette al volante, e il capitano si siede accan a lui nella cabina di guida. Nel frattempo tu e sergente montate sul retro e vi preparate a far fuoc tenendovi al riparo del portellone. Il camion si met in marcia, mentre voi osservate ansiosamente la colonna di polvere che si fa sempre più vicina.

Vai al **275**.

38

Knott tira fuori dallo zaino una spranga e tenta di aprire a forza la porta, ma ben presto capite che è impossibile forzarla. Esaminando più attentamente l'apertura di sfogo dell'aria, intuite che una volta quella doveva essere una finestra molto più larga, che qualcuno poi ha parzialmente chiuso con delle assi di legno. Sei sicuro di riuscire a passare di lì, e chiedi a Knott di forzare le assi che bloccano la finestra.

Nel giro di qualche minuto, Knott è riuscito ad allargare il foro abbastanza da lasciarti passare, e senza ulteriori esitazioni ti arrampichi e passi attraverso l'apertura.

Vai al **214**.

39

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo al punteggio di Abilità e Intelligenza che possiedi.

Se il numero che ottieni è meno di 13, vai al **347**.
Se va da 13 a 16, vai al **10**.
Se è 17 o più, vai al **291**.

40

Percepisci istintivamente la presenza del pericolo, e ti abbassi rapidamente per evitare la micidiale spranga di ferro. Il colpo manca la tua testa per un pelo; un attimo dopo la spranga va a sbattere contro il pilone

di cemento e fa spruzzare al contatto un fascio d scintille luminosissime. Senza fermarti a guardare in dietro, fuggi immediatamente dall'arcata e corri vers sud nella speranza di trovare il tuo compagno.

Knott si è accovacciato sotto l'arcata qualche metr più avanti. Come ti vede passare ti chiama per nom a bassa voce e tu ti fermi. Il vostro avversario ha orm informato i suoi compagni della vostra presenza, e l notizia li ha messi in grande agitazione. Danno imme diatamente il via a una frenetica caccia all'uomo Decidete di allontanarvi più in fretta possibile dal strada piuttosto che affrontare quella banda di scate nati e mettere così a repentaglio le possibilità ch ancora restano a Frankland e Haskell di attraversa la zona vivi.

Vai al **288**.

41

Ti sforzi di riprendere il controllo, ma prima che t riesca a riportare la spider in carreggiata Mad Dog f partire un'altra scarica, e i micidiali proiettili si co ficcano nelle ruote posteriori riducendole a brandell Il tuo bolide gira su se stesso e va a sbattere contro l barriera centrale, trasformandosi immediatamente i una palla di fuoco. Con un grido di trionfo Mad Do Michigan sorpassa la tua macchina in fiamme, esalta dalla terribile vendetta che alla fine è riuscito a mette in atto.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicame te qui, a meno di trenta miglia da Tucson.

42

All'improvviso l'oscurità viene rischiarata da un lampo di luce che riempie completamente il cielo. La luce svanisce rapidamente, e al suo posto compare un'enorme sfera di fuoco che sembra gonfiarsi sempre di più, e che resta sospesa nell'aria sopra la pista del Juarez Race Track. "Ehi! Ci siamo!" grida il sergente Haskell in tono eccitato. Poi il rumore e l'onda d'urto dell'esplosione raggiungono il camion. Il boato è assordante, e l'impeto così violento che rischia di mandare il camion fuori strada. Fortunatamente il tutto passa molto in fretta, e mentre il rombo svanisce in lontananza riesci a percepire indistintamente il rumore lontano di uno scontro a fuoco.

"Viene da oltre il fiume" dice il capitano. "Il convoglio dei nostri è uscito da Fort Bliss!"

Vai all'**86**.

43

Dopo due miglia di cammino arrivi ad un bivio, dove dalla stradina si diparte un ripido sentiero di montagna. Stai per proseguire, ignorandolo, quando noti il tetto di una casetta; si trova un po' distante dal sentiero, ed è quasi completamente nascosta dai rami dei pini. Dolorante per la fatica e per alcune ferite riportate durante la fuga per sottrarti al killer, decidi di dare un'occhiata al cottage e di riposarti lì per un po'.

La piccola abitazione doveva essere stata una volta un capanno da caccia di qualche ricca famiglia, che viveva a Las Cruces prima del 'Giorno X'. Le porte sono chiuse a chiave e le finestre sbarrate, ma le serrature sono arrugginite e tu non hai difficoltà a forzarle e a



(fig.3) Ci sono tre banditi appostati dietro un mucchio di macerie.

entrare. La maggior parte delle stanze è ancora ammobiliata, ma non trovi nulla di particolarmente utile. Decidi di aprire la porta di una piccola dispensa; lì dentro trovi cibo a sufficienza per dodici Pasti, e in un ripostiglio vicino vedi qualcosa che non ti saresti mai aspettato di trovare in un posto così: una moto fuoristrada nuova di zecca, ancora impacchettata nella sua cassa di imballaggio.

Fuori, la luce incomincia a calare: tentare di raggiungere Tucson da solo e nell'oscurità più totale non ti sembra proprio una buona idea; così decidi di trascorrere lì la notte. Temi che il killer possa ancora essere sulle tue tracce, e perciò incominci a barricare la porta del ripostiglio. Solo quando sei sicuro che nessuno potrebbe entrare senza svegliarti, ti distendi per abbandonarti al tanto desiderato e meritato riposo.

Vai al **256**.

44 *(fig. 3)*

"Pronti?" il marine Knott fa cenno di sì con il capo, le mascelle tese per la concentrazione.

"Ok. Allora andiamo" sussurri; ti sollevi oltre il bastione usando soltanto i gomiti e le ginocchia, e ti prepari ad allontanarti dalle rassicuranti mura di protezione di Fort Bliss.

Il capitano e il sergente Haskell vi guardano scivolare lungo il terreno irregolare, armi alla mano, pronti a coprirvi nel caso che vedessero comparire qualche nemico. La debole luce della luna vi è d'aiuto e di copertura allo stesso tempo mentre avanzate verso la prima meta: una sezione elevata della Superstrada 54.

Si sa che alcuni tiratori scelti delle bande avversarie tengono quel luogo sotto controllo; per questa ragione soltanto quando avrete raggiunto la copertura della sopraelevata potrete dirvi al sicuro dalle loro micidiali carabine.

I minuti trascorrono lenti come ore, fino a quando non raggiungete il rifugio relativamente sicuro di un fossato non molto profondo, che corre parallelo ai pilastri di cemento che sostengono la sopraelevata. Knott arriva mentre stai controllando le buie arcate che dividono un pilastro dall'altro. Ed ecco che subito individuate una pericolosa presenza: tre uomini della banda avversaria sono accucciati dietro una montagnola di pietrisco a meno di venti metri di distanza sulla vostra destra. Li esamini attentamente, imprecando contro la vostra sfortuna: sono dei Detroit Lions. Evitarli non sarà cosa facile.

Se desideri distrarre la loro attenzione, vai al **147**.
Se invece preferisci aggirare la loro postazione, vai al **303**.

45

Salti, ma hai le gambe troppo affaticate e tu sei troppo stanco per riuscire a raggiungere la sponda opposta. Urti contro il muro dell'edificio adiacente perdendo conoscenza, e precipiti nel vicolo sottostante.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, in un vicolo di Lordsburg.

46

Le voci incomprensibili continuano a parlottare, mentre tu sollevi il pannello di compensato che copre lo spioncino. Attraverso la fessura vedi l'uomo con la barba, in piedi in una stanza ampia e scarsamente illuminata. Ti sembra che stia parlando in tono concitato verso un buco nel pavimento.

Knott fa cadere accidentalmente la sua pistola. Il rumore improvviso fa voltare il barbuto verso la porta: vede che stai guardando attraverso lo spioncino, e subito un'espressione di terrore gli si dipinge sul volto. Nell'istante successivo si sposta di lato, e scompare dalla tua vista.

Se desideri tentare di sfondare la porta, vai al **186**.
Se invece preferisci aprire la serratura della porta con un colpo di pistola, e sei in grado di farlo, vai al **341**.

47

Knott fa capolino da dietro la porta posteriore dell'Ufficio Postale. La sua ricerca si è rivelata infruttuosa, ma è felice di constatare che la tua non lo è stata altrettanto. Possiede meno equipaggiamento di te, e così si offre di portare la pesante tanica di benzina mentre ritornate al negozio per incontrarvi con Frankland e Haskell.

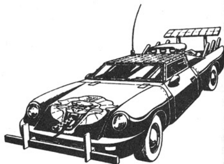
Vai al **218**.

48

Intorno a te si è scatenato un vero inferno, e i proiettili ti sfrecciano sibilando sopra la testa. Ti fai coraggio e ti prepari a colpire il motociclista mentre sta per passare accanto al tuo nascondiglio.

Somma al tuo punteggio totale di Mira i punti di Agilità che possiedi. Ora estrai un numero dalla Tabella del Destino, e aggiungilo al totale precedente.

Se la somma è meno di 9, vai al **279**.
Se va da 9 a 12, vai al **97**.
Se è 13 o più, vai al **155**.



49

Ci mettete tre ore per percorrere le dieci miglia che vi separano da Hachita. In questo lasso di tempo devi bere una razione d'acqua, oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Non appena mettete piede in città, vedi una moto parcheggiata davanti al distributore di benzina. Due uomini sono accovacciati lì vicino, e sembrano esaminare le tracce lasciate nella polvere dalle ruote del camion.

"Non possiamo fargliela passare liscia a quei due" dice Knott avvicinandosi furtivamente al distributore. "Se ci fanno piombare gli altri addosso prima che abbiamo sistemato il camion, potremo dirci fortunati se riusciremo a rivedere ancora il convoglio".

I due sono così assorti nella loro indagine che non vi vedono attraversare la strada e nascondervi dietro il muro della stazione di servizio. Uno dei due si alza in piedi e si avvia verso la moto, mentre l'altro rimane inginocchiato a terra a esaminare i resti del materiale che Haskell ha adoperato per riparare il serbatoio del camion.

"Dobbiamo beccarli ora, e senza far troppo chiasso" mormora Knott estraendo il suo pugnale da combattimento. "Ce ne possono essere degli altri nei dintorni. Sarebbe troppo rischioso sparare". L'altro uomo si sta alzando in piedi. Knott ti stringe il braccio, facendoti segno di muoverti insieme a lui, e si prepara ad attaccare.

Se vuoi attaccare l'uomo in piedi vicino alla moto, vai al **251**.

Se invece decidi di attaccare quello che si sta alzando, vai all'**88**.

50

Dopo Gleeson prendi una strada in direzione ovest, che si inerpica tortuosa salendo per colline coperte di pini, di abeti, e di rocce grigiastre. La superficie della strada si fa sempre più accidentata, e ben presto sei costretto a vere e proprie acrobazie per rimanere in sella alla moto, che si impenna e rimbalza pericolosamente ad ogni ostacolo. Ma ecco che un altro pericolo

ben più serio ti si para davanti agli occhi. Una montagnola di pietrisco, provocata da uno smottamento del terreno, ha completamente bloccato la strada. L'unico modo per aggirare l'ostacolo sarebbe quello di scendere in una specie di canale che corre parallelo alla strada e di risalirlo dopo aver oltrepassato quell'ammasso di pietre. Un'impresa piuttosto difficile!

Se decidi di tentare questa traversata senza scendere dalla moto, vai al **136**.

Se preferisci abbandonare il veicolo e superare la montagnola a piedi, vai al **26**.

51

L'avversario si abbassa in un gesto disperato per evitare la tua arma, ma viene ugualmente colpito in piena fronte. La violenza del colpo lo fa cadere dagli scalini: con un tonfo sordo si va a schiantare sulle rive di roccia granitica del Rio Grande.

"Ben fatto, Mark" si complimenta il capitano Frankland quando la squadra si riunisce all'uscita del passaggio e si prepara ad affrontare le sentinelle. "Se quel delinquente avesse dato l'allarme, ci saremmo ritrovati addosso l'intero esercito di Mad Dog".

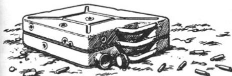
Dopo aver consegnato il cadavere dell'uomo alle acque del Rio Grande, controlli un attimo il tuo equipaggiamento (ricordati di cancellare la tua arma da combattimento corpo a corpo, dal momento che purtroppo non la puoi recuperare dal corpo dell'avversario che hai appena eliminato), e poi raggiungi gli altri che si stanno velocemente allontanando dal passaggio.

Vai al **250**.

52

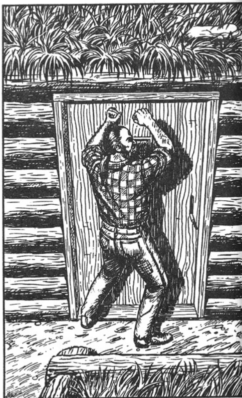
Giri il volante verso destra, nella speranza di evitare la barriera che vedi avvicinarsi a velocità spaventosa; ma Mad Dog anticipa la tua mossa e ti urta nuovamente la fiancata, mandandoti incontro a una morte sicura. La tua macchina esce di strada e si schianta contro la barriera centrale, trasformandosi immediatamente in una palla di fuoco. Con un grido di trionfo, Mad Dog oltrepassa la tua macchina in fiamme, felice d'essere riuscito infine ad ottenere vendetta.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, a meno di trenta miglia da Tucson.



53

Ti prepari a far fuoco, alzandoti su un ginocchio e estraendo contemporaneamente la tua arma con movimento agile e veloce. Uno dei vostri avversari entra nel tuo campo visivo: premi il grilletto. L'arma rincula, e quasi contemporaneamente vedi l'uomo vacillare e cadere. Cerchi immediatamente un altro bersaglio da colpire e lo individui senza difficoltà, ma prima che tu abbia il tempo di colpirlo lo vedi stramazzare a terra, freddato da una raffica di proiettili che Haskell ha fatto partire dal suo mitra. Incoraggiati dai vostri successi, Knott e Frankland si uniscono a voi nella sparatoria ed eliminano velocemente gli altri componenti della


(fig.4) L'uomo sta picchiando i pugni contro la porta, gridando di farlo entrare.

banda. Subito dopo senti l'ordine deciso del capitano Frankland: "Seguitemi!" e vedi Knott e Haskell che abbandonano la copertura del muro per seguirlo di corsa. Frankland si sta dirigendo verso una scala antincendio che si trova all'altra estremità del tetto. Indugi solo il tempo necessario per recuperare lo zaino e il cinturone, e poi ti affretti a seguirli prima che scompaiano dalla tua vista.

Vai al **151**.

54 *(fig. 4)*

Seguire l'uomo è davvero facile: infatti ha lasciato nel fogliame dietro di sé chiare tracce del suo passaggio. Queste conducono a una radura, dove c'è una sorta di cavità simile a un cratere, scavata nel terreno roccioso. Vedi l'uomo correre proprio verso la cavità, e vedi anche che nella roccia qualcuno ha intagliato degli scalini. Mentre ti avvicini al cratere, noti che una parte di esso è occupata da una piccola costruzione di tronchi di pino. L'uomo incomincia a battere furiosamente su una massiccia porta, e grida in tono disperato di farlo entrare. La porta si apre e l'uomo si precipita dentro, sbattendosi poi rumorosamente la porta alle spalle.

Tu e Knott vi avvicinate con cautela agli scalini, le armi pronte a colpire e gli occhi ben fissi sulla porta chiusa. "Deve trattarsi di un sopravvissuto. Deve essersi costruito una specie di rifugio sotterraneo" riflette Knott, ormai sicuro che quello che avete inseguito fin lì non può essere l'uomo che ha assassinato i vostri due compagni. "Credo che tu abbia ragione" rispondi, "e non penso sia solo: qualcuno gli ha aperto la porta".

Qualche metro più a destra noti un'apertura di sfogo per l'aria, di forma oblunga. Stai per scendere gli scalini per esaminarla più da vicino, quando un colpo di arma da fuoco echeggia dietro di te, in lontananza, e senti che qualcosa ti urta la spalla: una pallottola ti si è conficcata nello zaino. La forza dell'impatto ti toglie il respiro e ti fa cadere a terra: perdi 1 punto di Resistenza, e devi cancellare un oggetto dello zaino dal tuo Registro d'Azione. Imprechi contro il tuo potenziale assassino, ma ringrazi la tua buona stella dal momento che lo zaino ti ha fatto da scudo risparmiandoti ferite ben più gravi.

"Maledizione!" grugnisce Knott, che con un balzo ti è subito accanto. "Ci ha trovati!" Vi alzate contemporaneamente, e correte verso la porta in cerca di protezione. Knott batte il pugno sul legno nodoso e prega che vi facciano entrare, ma invano. La porta non si apre.

"Dobbiamo entrare assolutamente" dici scorrendo con lo sguardo gli alberi sul bordo della radura. "Se restiamo qui fuori, possiamo già considerarci cibo per i vermi".

Se possiedi una **granata** e decidi di usarla per entrare, vai al **114**.

Se possiedi una **sega**, e decidi di usarla, vai al **343**.

Se non possiedi nessuno di questi oggetti, oppure li possiedi ma decidi di non usarli, vai al **38**.

55

Quando gli infliggi il colpo mortale, il tuo nemico lancia un grido spaventoso e si stringe le mani al petto. Poi cade all'indietro, e mentre rotola verso il portellone noti che ha una pistola nella fondina del cinturone. (Se decidi di prendere quest'arma, scoprirai che contiene dieci proiettili da 9 mm.)

Ti precipiti ad aiutare il sergente Haskell che sta lottando disperatamente contro il suo avversario. Con il tuo aiuto riesce a liberarsi dal bandito, che gli stava serrando la gola come in una morsa d'acciaio, e con due calci ben assestati nel petto lo fa cadere all'indietro fuori dal camion. Stai scaricando il cadavere del nemico che hai appena ucciso con lo stesso metodo, quando Knott riesce finalmente a riprendere il controllo dei nervi, e a far partire il motore. Con un sobbalzo il camion svolta bruscamente a sinistra: il bulldozer passa a pochi centimetri da voi con un rumore assordante.

Nel tentativo di uscire dalla città, Knott si dirige verso una stretta strada laterale. L'avete appena imboccata quando vi trovate a dover superare un altro ostacolo. Gran parte delle case che si affacciano su questo vicolo sono crollate; le macerie hanno formato un enorme cumulo di calcinacci e detriti che sbarra completamente il passaggio. Knott è sicuro che il camion ce la farà a superare l'ostacolo; innesta la marcia più potente, e preme con decisione il piede sull'acceleratore. Per un attimo gli ingranaggi del motore sembrano quasi lamentarsi rumorosamente; subito dopo il camion parte in direzione della montagna di mattoni e pezzi di legno, e la affronta a gran velocità. Ma ad un certo punto comincia ad arrancare, sobbalza, e si blocca a meno di due metri dalla cima.

Knott e il capitano balzano fuori dalla cabina di guida, nel tentativo disperato di togliere i detriti che hanno

bloccato le gomme posteriori. I due si sono appena messi al lavoro quando tre banditi appaiono improvvisamente da dietro un angolo e aprono il fuoco. Haskell risponde facendo fuoco a sua volta e colpendo i due in testa al gruppo, mentre il terzo si mette a correre in cerca di riparo. Ma la vostra è una vittoria di breve durata: un attimo più tardi, infatti, altri messicani compaiono accanto al sopravvissuto, e - a giudicare dalle loro grida minacciose - non è difficile immaginare le loro intenzioni.

Se hai un'arma da fuoco e decidi di usarla contro gli avversari che si stanno facendo sempre più vicini, vai al **69**.

Se pensi sia meglio aiutare Knott a liberare le ruote dai detriti, vai al **3**.

56

Ti asciughi nervosamente i palmi delle mani sulla maglietta, e ti concentri per questa corsa disperata.

Inizi lentamente il conto alla rovescia partendo da cinque, e nel momento in cui arrivi a zero balzi in avanti e ti metti a correre velocissimo. Una volta uscito dal cratere, individui la tua meta e ti dirigi senza indugi verso di essa, fidando solamente nel tuo coraggio e nella tua velocità.

Somma al tuo punteggio totale di Agilità i punti di Resistenza che possiedi in questo momento.

Se il totale è meno di 19, vai al **249**.
Se è 19 o più, vai al **210**.

57

Qualcosa ti colpisce alla base del collo, spingendoti con forza in avanti e facendoti crollare a terra. Un fulmineo e intensissimo dolore al petto, e un infuocarsi totale della vista, sono le uniche sensazioni che hai il tempo di avvertire: la pallottola del killer ti ha preso in pieno la colonna vertebrale e ti ha trapassato il petto.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui in Arizona.

58

Dai una pacca di incoraggiamento sulla spalla a Knott, il quale incomincia immediatamente a salire le scale. I nemici sono quasi arrivati alla porta, quindi è meglio che ti sbrighi a scendere nel seminterrato. Ti ritrovi in un parcheggio sotterraneo. Un centinaio di metri più in là, la luce della luna si riflette sulla superficie arrugginita di una scala antincendio che conduce alla strada di sopra. Ti dirigi velocemente in quella direzione. Senti improvvisamente un rumore provenire dalle scale, e ti blocchi di scatto: due paia di piedi con stivaloni compaiono in cima alla rampa . Incominciano a scendere: tu scivoli via verso destra e ti nascondi tra due macchine parcheggiate.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo ai punti di Agilità che possiedi in questo momento.

Se il totale è meno di 8, vai al **315**.
Se è 8 o più, vai al **199**.

59

Ti avvicini alla porta di fronte, e scopri che non è chiusa a chiave. Sollevi con cautela il chiavistello e la

spingi. La luce proveniente dal corridoio illumina la stanza, e vedi che ci sono due letti a castello e qualche altro mobile in legno di pino di fattura molto semplice. Dei giocattoli molto semplici, amorevolmente intagliati nel legno o nell'osso, sono allineati sugli scaffali. Stai per chiudere la porta quando noti un fischietto di legno in cima a una pila di vestiti.

Se decidi di tenere il **fischietto**, riportalo sul tuo Registro d'Azione come un oggetto dello zaino.

Adesso che hai visto cosa nascondevano le due porte sui lati del corridoio, ti allontani deciso a scoprire cosa c'è dietro quella in fondo.

Vai al **32**.

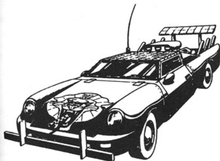
60

Nel momento in cui capisci che il sergente e il capitano vi hanno scambiato per nemici, passi immediatamente all'azione. L'unico riparo che riesci a vedere nelle vicinanze è un canale poco profondo che corre parallelo alla strada; ti muovi immediatamente in quella direzione. I proiettili disegnano nella polvere della carreggiata una linea che segue da vicino le ruote della moto, ma la prontezza e la velocità dei tuoi riflessi ti assicurano la salvezza e ti permettono di mantenere il controllo del veicolo.

Ci metti parecchi minuti prima di convincere Frankland e Haskell che non siete affatto due banditi, e quando infine capiscono chi siete realmente, posano le armi e vi corrono incontro con un'espressione preoccupata e sbigottita dipinta sui loro volti, sconvolti al pensiero di quanto poco c'è mancato che vi uccidessero.

Superato lo shock per il pericolo appena scampato, vi date tutti da fare per aiutare Knott a riparare il dispositivo di accensione; dopo neanche mezz'ora dal vostro ritorno il motore riparte senza alcun problema, e potete così rimettervi in cammino.

Vai al **230**.



61

Sollevi il tuo G-12 all'altezza delle spalle. Stai prendendo la mira con l'intenzione di colpire il killer in pieno petto, quando vedi che l'uomo solleva delle lenti che portava appese al collo, e che assomigliano molto a un binocolo da campo. Si porta le grosse lenti all'altezza della visiera e inizia a ispezionare i tetti delle case circostanti. È una cosa piuttosto strana: le case sono tutte abbastanza vicine, e sicuramente non c'è

bisogno di un binocolo per vedere se c'è qualcuno sul tetto.

Poi dirige le lenti verso il basso, e si mette a controllare le finestre al pianterreno del tribunale. Ti si gela improvvisamente il sangue nelle vene quando comprendi che quel tipo non sta usando un binocolo normale: quelle sono lenti sofisticatissime, che si fissano sull'oggetto intensificandone al massimo l'immagine. L'uomo ti vede, e tu premi immediatamente il grilletto, temendo di aver rimandato l'azione troppo a lungo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo ai punti di Mira che possiedi in questo momento.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 11, vai al **346**.
Se è più di 10, vai al **4**.

62

Nascosta nella parte più bassa del sentiero vedi una trappola per animali di piccole dimensioni. Il congegno sembra in buone condizioni, segno che deve essere stato messo lì non più tardi di dieci giorni prima: c'è qualcuno che vive in questa zona della foresta, ne sei sicuro. Comunichi a Knott la tua scoperta, dopodiché proseguite il cammino.

Vai al **311**.

63

L'uomo si accascia privo di vita sopra i corpi dei due cani morti, le mani ancora avvinghiate spasmodicamente attorno al manganello. Cerchi di allentare la sua stretta, ma ben presto rinunci, preferendo esaminargli le tasche; dove trovi i seguenti oggetti:

Cibo a sufficienza per un Pasto
Pistola (con tre proiettili da 9 mm)
Coltello
Fischietto

Se decidi di tenere con te qualcuno di questi oggetti, ricorda di modificare il tuo Registro d'Azione.

Piuttosto che dare il tempo agli altri uomini della banda di trovare il cadavere dell'uomo, e quindi di trovare te, ti allontani dall'arcata per cercare il tuo compagno. Knott è accovacciato sotto l'arcata qualche metro più a sud. Ti vede passare, e subito ti chiama a bassa voce per nome. La scoperta del cadavere dell'uomo, e dei cani, causa una reazione immediata tra i suoi compagni: essi danno subito inizio ad una spietata e frenetica caccia all'uomo. Per fortuna incominciano la loro ricerca lontano dal punto in cui vi trovate, dandovi così l'opportunità di allontanarvi silenziosamente senza essere visti.

Vai al **288**.

64

Davanti alle porte delle case abbandonate vedi mucchi di immondizie, che la tiepida brezza dei monti agita pigramente. Parcheggi la moto davanti ad una stazione di servizio carbonizzata e fuori uso, e inizi a camminare lentamente lungo la strada principale, curiosando con rapide occhiate nelle finestre delle case. Soltanto tre edifici ti sembrano di qualche interesse; decidi di darci una sbirciatina. Si tratta di un negozio di ferra-

menta, una farmacia, e un negozio di riparazioni di radio e televisori.

Se decidi di esaminare la ferramenta, vai al **152**.

Se scegli di entrare nella farmacia, vai al **272**.

Se preferisci dare un'occhiata al negozio di riparazioni di radio e televisori, vai al **229**.

65

Guardi indietro e vedi il capitano, accovacciato sotto l'altro camion, che ti fa segno di piazzare la tua mina a contatto. Agganci il pesante congegno al serbatoio polveroso, e togli con cautela la sicura al detonatore. Ancora una volta il capitano ti fa segno, e ancora una volta obbedisci al suo comando premendo il pulsante del timer. Appena senti l'orologio che comincia a ticchettare, chiudi lo zaino e scatti verso il camion su cui è salito Knott.

Frankland e Haskell si uniscono a te: il capitano sta correndo qualche metro più avanti, e il sergente, che ha dovuto piazzare due esplosivi, è un po' più indietro. Knott vi intravvede nello specchietto retrovisore e mette subito in moto, mentre un denso fumo esce dal tubo di scarico. Il capitano raggiunge la parte posteriore del veicolo e salta oltre il portellone, proprio nel momento in cui due banditi si accorgono della vostra fuga e incominciano a gridare per dare l'allarme. Le loro urla ti distraggono per un attimo, e non ti accorgi di una scatola di metallo pochi metri davanti a te.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo al tuo punteggio totale di Agilità.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 10 vai al **107**.

Se è 10 o più, vai al **224**.

66

Il distributore di benzina ha ben tre serbatoi, ma tutti quasi completamente privi di carburante; ne è rimasto soltanto un po' sul fondo. Ci metti quasi un'ora per riuscire ad estrarre quel residuo di benzina (nemmeno 10 litri). Nel frattempo il sergente Haskell è riuscito a tappare i tre fori lasciati dai proiettili.

Mentre Haskell versa il prezioso carburante nel serbatoio, tu aiuti Knott a esaminare la stazione di servizio nella speranza di trovare qualche oggetto utile. La vostra ricerca non è del tutto infruttuosa. Trovate i seguenti oggetti:

Elettrolite
Tenaglie
Cacciavite

Se desideri tenere con te qualcuno di questi oggetti dello zaino, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Azione.

Il capitano Frankland avrebbe preferito un maggior quantitativo di carburante, ma Knott è certo che quei pochi litri di benzina basteranno a farvi raggiungere Lordsburg, la città dove dovete ricongiungervi con il convoglio. Haskell finisce di riempire il serbatoio, e subito dopo vi mettete in marcia con una nuova destinazione: avete deciso di viaggiare verso nord ed immettervi così nell'Autostrada Federale numero 10.

Vai al **183**.

67

"Seguimi, sergente" dice il capitano Frankland. "Io m occupo di quello sulla sinistra, tu di quello sulla destra È chiaro?" Il sergente Haskell fa cennno di sì, e sguai na immediatamente il suo pugnale da combattimento

"Voi due rimanete qui" dice Frankland rivolgendosi a te e a Knott. "Ma tenetevi pronti a seguirci non appena abbiamo sistemato le sentinelle, va bene?"

"Bene" rispondete insieme.

Osservi ansiosamente Frankland e Haskell mentre si avvicinano in silenzio alle due sentinelle, completa mente ignare della loro presenza. I due si liberano di loro con fulminea rapidità, e subito dopo vi fanno cenno di andare ad aiutarli a nascondere i corpi. Ob bedite immediatamente, e state quasi per raggiungerli quando scorgete sulla riva opposta del fiume un ban dito; l'uomo incomincia a scendere la rampa di scale che conduce all'entrata del passaggio: è solo questio ne di secondi, e poi vi vedrà sicuramente.

Se desideri estrarre la pistola e fare fuoco per colpire il tuo avversario, vai al **215**.

Se preferisci estrarre un'arma per il combattimento corpo a corpo e scagliarla contro il tuo avversario, vai al **166**.

Se invece decidi di lanciare un grido di avvertimen to al capitano, vai al **29**.

68

Una porta si spalanca improvvisamente dietro di te, e d'istinto ti volti per affrontare l'eventuale pericolo Vedi subito che la porta era nascosta da una libreria ora è spalancata, e nel vano si trova l'uomo con la barba. Stringe tra le mani una pistola che sta puntando contro di te. Per un riflesso automatico sollevi la tua arma, ma lui fa fuoco prima che tu riesca a reagire. Il proiettile ti ferisce il polso (perdi 3 punti di Resistenza) e ti fa cadere l'arma di mano.

Knott avanza immediatamente per portarti aiuto, ma ora l'uomo sta puntando la pistola contro di lui.

"Abbassa quell'arma" grugnisce lo sconosciuto, e Knott è costretto a ubbidire , anche se con riluttanza.

Vai al **200**.

69

Vedi un uomo alto e robusto, che indossa una tuta da combattimento di tessuto tigrato, in piedi all'angolo della strada. È lui a dirigere l'attacco, e a giudicare da come gli altri della banda obbediscono ai suoi ordini, deve essere il capo.

Se usi una pistola, vai al **133**.
Se usi un mitra, vai al **248**.
Se usi una carabina, vai al **278**.
Se usi un fucile pesante, vai al **339**.

70

Prevedendo la mossa del tuo avversario Mad Dog Michigan, decidi di reagire sterzando bruscamente. La tua abile manovra ti permette di mantenere una traiettoria rettilinea, mentre il bolide di Mad Dog sbanda verso sinistra. Imbocchi la rampa, passi velocissimo attraverso lo stretto passaggio, e oltrepassi il ponte; poi guardi nello specchietto retrovisore e vedi la mac-

china di Mad Dog volare in aria. Per un paio di secondi sembra quasi sospesa in cielo, ma un attimo dopo si inclina in avanti e piomba pesantemente nel canale.

Vai al **350**.



71

Corri su per le scale e ti ritrovi in un ufficio le cui finestre danno sulla strada principale. Guardi oltre il vetro, e vedi il centauro nemico fermare il suo rombante veicolo all'inizio della strada. Indossa una tuta da motociclista di pelle nera molto aderente, un casco integrale nero anch'esso, e ostenta un equipaggiamento da combattimento che lo fa quasi sembrare un futuristico guerriero dello spazio.

Con un lento e calcolato movimento l'uomo smonta dalla moto, e indugia qualche istante per controllare che il sistema di aria condizionata di cui è dotata la sua tuta da corsa sia in ordine. Poi estrae dalla sacca laterale della moto una potente carabina, e avanza lungo la strada principale cercando di nascondersi nei vani bui delle entrate dei negozi e delle porte degli uffici. L'uomo si trova a circa trenta metri da te, sull'altro lato della strada, quando improvvisamente si ferma per estrarre dalla cartuccera che porta legata ai fianchi un proiettile con la punta color arancio. Lo osservi con preoccupazione mentre infila la pallottola nella canna della carabina: non hai difficoltà a intuire le sue intenzioni. L'uomo porta imbracciata la carabina e mira con determinazione verso la tua moto. Senti un rumore secco e forte, seguito immediatamente da un'esplosione assordante: il proiettile incendiario penetra nel serbatoio facendolo esplodere con un boato spaventoso.

Il cuore ti batte forte mentre osservi il killer abbassare la carabina con un gesto di glaciale indifferenza e prepararsi a ricaricarla.

Se vuoi provare a colpire il killer mentre è ancora occupato a ricaricare la carabina, vai al **111**.

Se non possiedi munizioni a sufficienza per farlo, o se preferisci non aprire il fuoco contro di lui, vai al **241**.

72

"Prendetelo!" grida l'uomo puntandoti addosso il fascio di luce. La sua figura si staglia nel vano della porta, e i suoi segugi saltano fulminei oltre la scrivania pronti a bloccarti. Tenti disperatamente di passare attraverso la finestra prima che il killer abbia il tempo di puntare la sua arma contro di te e fare fuoco, ma quello che non sai è che lui ha legato la torcia alla canna del mitra, e che l'arma micidiale è gia puntata contro il tuo petto. Con sadico divertimento l'uomo ti guarda mentre tenti di liberarti; subito dopo preme il grilletto, e una scarica micidiale di piombo manda in mille pezzi il vetro della finestra.

Senti un dolore lancinante in varie parti del tuo corpo: tre proiettili ti hanno colpito alla spalla e alla coscia destra, e ti hanno fatto cadere fuori dalla finestra: perdi

2 punti di Resistenza. Vacillando per l'impatto della caduta e per il dolore che ti causano le ferite, ti sollevi faticosamente in piedi e imbocchi barcollando l'uscita antincendio il più velocemente possibile.

Vai al **282**.

73

Sei ormai a pochi metri da terra quando il ramo dell'albero che stai stringendo ti si spezza tra le mani. Allunghi disperatamente le braccia, nel tentativo di trovare un appiglio, ma stai già precipitando mentre le tue mani si chiudono inutilmente e freneticamente nel vuoto.

Cadi all'indietro, e per qualche secondo perdi conoscenza mentre i tuoi sensi si confondono. Poi sbatti contro una sporgenza rocciosa, e istantaneamente ogni tua facoltà si annulla risparmiandoti una terribile sensazione di dolore: il tuo corpo si sfracella sulle rocce della valle sottostante.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, tra le Pedragosa Mountains.

74

Attraversi di corsa la stazione di servizio e ti fermi dietro alla pompa di benzina, proprio nel momento in cui il primo dei motociclisti raggiunge l'estremità del ponte. Qualche secondo più tardi senti la voce del capitano gridare un ordine: "Aprite il fuoco!" Gli altri obbediscono immediatamente, e incominciano a sparare contro gli Angelinos appena questi compaiono sul ponte. Due dei motociclisti vengono colpiti e stramazzano a terra; i proiettili forano la gomma anteriore di una terza moto il cui guidatore perde il controllo e va a sbattere violentemente contro il parapetto. Ma il quarto motociclista sembra uscire indenne dal vostro attacco: accelera giù per il ponte mandando grida minacciose e deliranti, quindi punta proprio contro la pompa di benzina dietro la quale sei nascosto tu. Un brivido di terrore ti fa gelare il sangue nelle vene: il killer infatti non ha nessuna intenzione di fermarsi.

Se decidi di far fuoco contro il motociclista che sta venendo contro di te, e sei in grado di farlo, vai al **299**.

Se invece preferisci toglierti con un salto dalla sua traiettoria, vai al **182**.

Se il tuo punteggio di Intelligenza è 6 o più, vai al **268**.

75

La jeep si allontana velocemente da Lordsburg, mentre tu continui ad osservare quell'insieme di rottami in fiamme scomparire lentamente nel buio della notte. Adesso ti aspetti che un'orda di nemici ululanti, e assetati di sangue, esca dalla città per assalirvi; ma la vostra fuga non viene disturbata da nessuna azione nemica.

Percorrete circa una quindicina di miglia, e state per raggiungere lo svincolo che porta alla Superstrada 80, quando improvvisamente il carburante si esaurisce. Il capitano fa accostare la jeep al bordo della strada, e dopo che il veicolo si è definitivamente fermato scende d'un balzo, si dirige verso il retro, e prende una capiente tanica di benzina fissata proprio accanto alla ruota di scorta.

"È giunto il tuo turno di guidare, Mark" ordina il capitano Frankland scuotendo la tanica. Obbedisci prontamente e ti siedi al posto di guida, mentre lui versa la benzina nel serbatoio completamente asciutto della jeep. "Abbiamo circa dieci litri di benzina" dice mentre il prezioso liquido si riversa nel tubo di gomma. "Non ci porterà molto lontano".

Il capitano sta versando l'ultima goccia di benzina quando all'improvviso capisci perché nessuno vi ha seguiti nella vostra fuga da Lordsburg.

Vai al **309**.

76

Ti getti a terra trattenendo a stento l'istinto di urlare al violento contatto con le pietre ruvide e appuntite: un dolore lancinante ti penetra nei palmi delle mani e nelle ginocchia (perdi 2 punti di Resistenza). Knott segue il tuo esempio, e il fascio di luce delle torce passa sopra i vostri corpi immobili senza fermarsi. Indugia qualche istante più in là, e poi si allontana definitivamente.

Percorrete lentamente i metri che restano strisciando a terra il più silenziosamente possibile. Quando siete sicuri che il nemico non può più vedervi, aspettate un attimo che il respiro vi ritorni regolare, e poi sbirciate oltre il pilone per assicurarvi che la zona sia deserta: i tre uomini della banda nemica stanno controllando il punto in cui è caduta la pietra. Certi di non essere stati visti, sistemate il vostro equipaggiamento e proseguite il cammino.

Vai al **288**.

77

Siete capitati in una colonia isolata di sopravvissuti, i quali evidentemente devono aver provveduto alla costruzione di un rifugio molto tempo prima del 'Giorno X'. Il vostro arrivo, e il modo in cui vi siete introdotti in casa loro, deve averli fatto pensare ad un attacco: hanno sicuramente cercato riparo nei livelli sotterranei del loro rifugio.

Comunichi a Knott le tue deduzioni, e lui si dice d'accordo con te. Non volete correre il rischio di far finire la cosa in tragedia, così Knott grida alle persone che si nascondono di sotto - chiunque esse siano - di venire fuori a parlare con voi, garantendo che non avete nessuna intenzione di fargli del male, e che quindi non corrono alcun pericolo.

Vai al **280**.

78

Ti ritrovi a fissare dritto dritto nella canna della carabina del tuo nemico, e senti un brivido correrti giù per la spina dorsale. Se vuoi salvare la pelle devi sparare per primo, e devi farlo ora.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo al tuo punteggio totale di Mira.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 7, vai al **20**.

Se è 7 o più, vai al **213**.

79

Sfortunatamente, tra gli oggetti della tua cassetta di pronto soccorso non riesci a trovare nessuna compres-

sa per depurare l'acqua. L'acqua del ruscello sembra fresca e pulita, ma sai fin troppo bene che l'apparenza inganna. Quell'acqua potrebbe facilmente essere contaminata da batteri molto nocivi, da organismi virali, o da residui di radioattività che potrebbero ucciderti nel giro di qualche ora, giorno o settimana.

Piuttosto che rischiare la vita, preferisci allontanarti dall'acqua.

Per proseguire, vai al **289**.



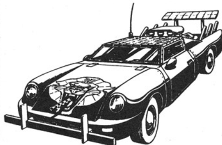
80

Ti addormenti e riesci a riposare, anche se non molto a lungo: il camion infatti si ferma neanche un'ora dopo che hai chiuso gli occhi, e il brusco movimento della frenata ti sveglia di soprassalto. "Dove ci troviamo?" domandi, riparandoti con una mano gli occhi ancora assonnati dai raggi della luce mattutina.

"Ci troviamo a circa un miglio di distanza dal confine" ti risponde il capitano, aprendo il gancio del portellone posteriore e lasciandolo cadere rumorosamente. "Mi sa che avremo dei guai laggiù. Farete meglio a tenere gli occhi aperti, voi due".

Tu e il sergente Haskell vi stiracchiate gli arti intirizziti, e scendete dal camion per dare un'occhiata in giro. Vi siete fermati in mezzo a una strada piena di sassi, che si dirige verso una città situata in mezzo a una valle, anzi, per essere più precisi, sull'insellatura di un passo di montagna. A nord, dietro le case inondate dai raggi del sole, le cime delle Florida Mountains si stagliano maestose contro l'orizzonte. A ovest della città, un cartello sgangherato indica un'altra diramazione della superstrada.

Se possiedi un **binocolo**, vai al **126**.
Se non hai questo oggetto nello zaino, vai al **232**.



81

"Credo che stessero aspettando notizie dall'uomo che ci hanno messo alle calcagna" le rispondi, mentre camminate verso il punto in cui Kate ha parcheggiato la spider. "E dovranno attendere per un bel po', se aspettano che lui si faccia vivo".

Kate ti guarda con un'espressione di sorpresa dipinta sul viso, e allora le racconti tutto quello che vi è

successo durante la fuga da Ciudad Juarez. Mentre vi allontanate da Benson, le racconti della morte del capitano Frankland, e di quella del sergente Haskell e di Knott; le racconti come sei riuscito a vendicare le loro uccisioni, e del tuo duello con il loro assassino, Helmut Varken, nel tribunale di Tombstone.

"E cosa pensi che succederà quando Mad Dog verrà a sapere che hai ammazzato Varken?" chiede Kate inquieta.

"Beh, non gli farà piacere, questo è certo. Soprattutto dopo tutto quello che abbiamo combinato a Ciudad. Non so cosa architetterà. Immagino che l'unica cosa da fare sia aspettare e stare a vedere".

Ma la vostra attesa è destinata ad essere più breve del previsto.

Vai al **252**.

82

Il tuo colpo è preciso, silenzioso e mortale. Quando tutto è finito, Frankland fa un cenno al sergente Haskell e Knott, i quali si precipitano verso la jeep, e ti restituiscono l'equipaggiamento; poi aiutate il capitano a ispezionare i corpi dei Mavericks prima di nasconderli nel deposito degli autobus. Puoi decidere di tenere con te uno o più degli oggetti che trovate addosso ai corpi dei vostri avversari:

Sei proiettili 7,62 mm
Una granata da guerra
Un coltello da caccia [3]

Ritornate verso la jeep, e il capitano Frankland ti offre la possibilità di guidare il veicolo.

Se desideri guidare la jeep, vai al **142**.
Se preferisci lasciare che sia il capitano a guidarla, vai al **30**.



83

Stai arrancando faticosamente verso gli alberi, quando senti echeggiare tra le montagne un altro colpo di arma da fuoco. Quasi immediatamente percepisci che qualcosa di affilato e caldo, quasi come il taglio di un rasoio, ti è penetrato nella coscia: perdi 3 punti di Resistenza.

Il dolore ti fa trasalire, ma non osi fermarti per timore di venire individuato dal killer. Raggiungi la protezione degli alberi e ti lasci cadere a terra dietro a un pino. Mentre sei disteso sull'erba cerchi di medicarti la gamba ferita e di controllare le ondate di nausea che stanno per sopraffarti; Knott si avvicina silenziosamente e ti tira la manica.

"Avremo più possibilità di cavarcela se entriamo un po' di più nella foresta" ti suggerisce, e il tono incerto

della sua voce tradisce la paura che senza dubbio lo sta attanagliando. Fai un cenno di assenso e ti sforzi di seguirlo, mentre il marine avanza lentamente sul terreno cosparso di aghi di pino e di una ben poco piacevole vegetazione, color verde scuro, che copre le radici degli alberi.

Vai al **189**.



84

All'improvviso il cane incomincia ad abbaiare: ti ha individuato. Carichi automaticamente la pistola, ma subito il tuo avversario si volta e ti punta contro il mitra. Non puoi assolutamente muoverti dal tuo nascondiglio, quindi non ti resta altra alternativa che fare fuoco prima che lui riesca a identificare con sicurezza la tua posizione.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo al tuo punteggio totale di Mira.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 9, vai al **194**.

Se è 9 o più, vai al **228**.

85

Knott grida, e vedi che la testa gli si schiaccia sulle spalle per la forza e l'impeto del proiettile. Vedi il tuo compagno barcollare e accasciarsi di lato; poi per qualche secondò il suo corpo sembra quasi sfidare la forza di gravità. Alla fine Knott si schianta a terra. Ti precipiti accanto a lui, ma un sangue color rosso cupo sta già zampillando dall'attaccatura dei capelli: capisci che ormai non puoi fare più nulla per aiutarlo.

La rabbia e l'odio nei confronti dell'assassino, responsabile della morte dei tuoi amici, ti scatenano addosso una violenta reazione: ti pare quasi di sentire l'adrenalina che ti scorre nelle vene, mentre reagisci immediatamente a quella crudele provocazione. Afferri la pistola e corri su per gli scalini, cercando di restare nascosto sotto il margine del cratere. Una seconda, velocissima scarica di pallottole ti passa a pochissima distanza dal viso, e colpisce un mucchio di polvere e immondizie un po' più in là. Mentre ti abbassi per ripararti dai colpi vedi una fiammata uscire dalla bocca della carabina, e finalmente individui con precisione la posizione dell'assassino: si è appostato proprio in mezzo a una macchia di fogliame situato a una ventina di metri sulla tua sinistra. Sai che fino a quando terrai la testa sotto il livello del terreno sarai al sicuro. Sai anche che il tuo avversario può cambiare posizione in qualsiasi momento.

Guardi cautamente oltre il bordo del cratere in cerca di un posto più sicuro per nasconderti, e vedi una macchia di fitto fogliame a meno di dieci metri dal posto in cui ti trovi.

Se possiedi munizioni a sufficienza per aprire il fuoco, vai al **295**.

Se invece non possiedi abbastanza munizioni, vai al **261**.

86

Non è facile trovare una posizione comoda, mentre il camion corre veloce lungo la strada accidentata e piena di buche che si allontana da Ciudad Juarez verso ovest. Punti i piedi contro la panca che si trova di fronte a te e appoggi la mano libera al bordo posteriore nel tentativo di ridurre al minimo l'effetto degli scossoni e del rumore, ma non ottieni alcun risultato. Su entrambi i lati vedi correre veloci le montagne illuminate dal chiarore della luna, lievemente offuscata dalle nuvole di polvere che il camion solleva nella sua corsa. Il capitano e il sergente stanno controllando il camion mentre tu tieni gli occhi ben aperti, pronto a individuare eventuali pericoli. Lasci vagare la tua mente e ti sorprendi a pensare a Kate e al resto del gruppo, e ai pericoli che hanno dovuto e dovranno ancora affrontare nella loro fuga da Fort Bliss. Puoi soltanto sperare e pregare che la distruzione del quartier generale di Mad Dog abbia reso più facile e sicura la loro fuga.

Un improvviso e debole bagliore ti mette in allarme. La luce si fa sempre più intensa, poi si divide in due, in tre, e poi in cinque. Le macchie di luce si fanno sempre più nitide, finché riesci a distinguere le forme di cinque motociclisti che si stanno avvicinando a grande velocità: nutri ben pochi dubbi riguardo alle loro intenzioni.

"Abbiamo visite!" gridi preparando la tua arma. Ma Haskell e Frankland non ti rispondono: stanno esaminando qualcosa sul pavimento, vicino alla cabina di pilotaggio, e non sentono il tuo avvertimento.

Il centauro a capo del gruppo si trova ora a meno di dieci metri di distanza dal portellone del camion, e il fascio dei suoi fari ti acceca. La prima scarica parte, e i proiettili rimbalzano contro il portellone mentre il killer che viaggia sul sedile posteriore tenta di farti fuori.

Se stai usando una pistola, vai al **172**.
Se stai usando un mitra, vai al **337**.
Se stai usando una carabina, vai al **246**.
Se stai usando un fucile pesante, vai al **219**.

87

Gridi quando Mad Dog incomincia a sparare con il suo mitra, e premi con forza il piede sul pedale del freno. La tua reazione repentina ti salva da morte sicura, ma non esci indenne da questo scontro perché un proiettile ti ha colpito all'avambraccio, e un altro ti ha graffiato il collo: perdi 4 punti di Resistenza.

Sai che il tuo nemico sta impugnando il volante con una mano sola, e urti contro la portiera della sua macchina nel tentativo di rendergli la pariglia. Quando infine Mad Dog risponde alle tue provocazioni, freni bruscamente. Lui sta ancora impugnando il mitra, e non riesce a mantenere il controllo della vettura che sfreccia davanti a te, attraversa la carreggiata, e va a sbattere contro la barriera centrale. La macchina urta il cemento e striscia contro il muro a più di 150 chilometri all'ora; dal paraurti anteriore vedi alzarsi

(fig.5) Adesso il bandito sta cercando di colpirti.

schegge di metallo e scintille incandescenti. Abbassi il piede sull'acceleratore e sorpassi Mad Dog sulla destra, facendo sfrecciare in avanti il tuo bolide mentre il tuo avversario tenta di recuperare il controllo.

Vai al **12**.



88 *(fig. 5)*

Balzi in avanti, verso il tuo avversario, veloce e silenzioso come un gatto. Lui è in piedi, leggermente chino sulle gambe quando ti vede; indietreggia immediatamente, ancora un po' chino in avanti, fino a che non va a sbattere con la schiena contro la pompa della benzina e non può più indietreggiare. Colpisci per primo, sicuro di batterlo, ma lui inaspettatamente riesce a scansare il colpo e reagisce colpendoti con un pugno. Ti scansi evitando a tua volta il suo attacco, ma il tuo avversario ottiene ugualmente il suo scopo. Il tuo attimo di esitazione gli dà il tempo di estrarre dalla cintura il coltello da combattimento.

Big Apple

Combattività 16 Resistenza 25

Se vinci, e il combattimento dura meno di sei scontri, vai al **192**.

Se il combattimento dura per sei scontri o più, vai all'**11**.

89

L'ansimare incessante dei cani ti rende nervoso. Poi li vedi: due enormi mastini con la bava alla bocca che stanno avanzando lungo la Montana Road, seguiti da vicino da due uomini della banda avversaria. Uno di questi ha un mitra, e l'altro una potente torcia di grandi dimensioni.

"Corri di là!" sibili a Knott, indicando con la mano le rovine. Knott si volta e corre via. Appena lui abbandona il fossato, i cani incominciano ad abbaiare rabbiosamente dando l'allarme ai loro padroni e individuando la vostra posizione. Ti arrampichi fuori dal fosso e segui il tuo compagno, sperando di raggiungere un nascondiglio prima che i due ti vedano e aprano il fuoco. Le tue speranze non vengono disattese. Nella fretta, l'uomo che portava la torcia la lascia distrattamente cadere, e prima che riesca a riprenderla e ripuntartela addosso, raggiungi Knott che si è rifugiato all'interno di un edificio abbandonato.

"Abbiamo più possibilità di cavarcela se ci dividiamo" dici, gettando un' occhiata preoccupata alle spalle: il fascio di luce gialla si sta ora dirigendo verso il vostro nascondiglio. "Ma ricordati che ci dobbiamo incontrare al ponte, come stabilito".

Il fascio di luce adesso illumina l'interno dell'edificio, abbastanza da lasciarvi intravvedere due possibili vie d'uscita: una rampa di scale che conduce al piano superiore, e un'altra che conduce al seminterrato.

Se desideri salire le scale che portano al primo piano, vai al **237**.

Se decidi di scendere le scale che portano al seminterrato, vai al **58**.

90

A poco a poco le condizioni della strada incominciano a migliorare, cosicché puoi aumentare la velocità. Hai percorso più o meno cinque miglia quando scorgi in lontananza le rovine di una città, e vedi indistintamente lungo l'orizzonte la superstrada color acciaio che la attraversa in tutta la sua lunghezza.

Quelle devono essere sicuramente le rovine di Tombstone; il nome della città è passato alla storia per quel breve ma terribile combattimento che ebbe luogo all'OK Corral il 26 ottobre 1881. Ti avvicini alla città, vedi il cartello che ne annuncia il nome, ormai quasi completamente illeggibile, e ti vengono alla mente i vecchi e romantici film hollywoodiani che guardavi quand'eri bambino, quelli in cui Doc Holliday e i fratelli Earp si univano per sconfiggere i Clanton e i MacLowery, loro nemici di sempre. Le tempeste del dopo-bomba hanno trasformato il posto in una sorta di campo di battaglia, forse non dissimile da quello che videro quegli uomini dai nomi ormai leggendari quando si scontrarono lì quasi cent'anni prima. Gli edifici storici illuminati dal sole sono ora tutti malandati, la via principale è completamente vuota, e non c'è nemmeno un rottame d'auto, né qualsiasi altra cosa, a testimoniare il fatto che si è ormai nel ventunesimo secolo.

Mentre percorri la strada principale, senti che il rumore del motore si è fatto più pesante e più forte, come se qualcuno l'avesse riempito di viti e bulloni di ferro.

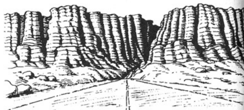
Se hai con te un po' di **olio lubrificante**, vai al **154**.
Se non ne hai, vai al **313**.

91

Mad Dog segue la manovra e urta contro la tua macchina, mandandoti verso la barriera di protezione. Kate manda un urlo, quando vede che la barriera si sta facendo sempre più vicina: state per sbatterci contro, e ad altissima velocità per di più.

Somma il tuo punteggio di Guida a quello di Resistenza.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 21, vai al **52**.
Se è invece 21 o più, vai al **231**.



92

L'unico modo per recuperare la benzina dal serbatoio è quello di travasarla, e per poterlo fare hai bisogno di un tubo di gomma piuttosto lungo. Cerchi nell'area di parcheggio, ma non riesci a trovare assolutamente niente che assomigli a un tubo. Poi ti viene in mente qualcosa che Cutter ti ha insegnato quando imparavi a guidare, e mentre ricordi un sorriso ti distende l'espressione preoccupata del viso. Adoperando il tubicino di gomma che porta la benzina al carburatore, riesci a travasare più di cinque litri di carburante dal serbatoio del furgone. Quando sei certo di non poter recuperare altra benzina, chiudi la tanica e chiami Knott affinché ti raggiunga nell'area di parcheggio.

Se decidi di tenere con te il tubicino del carburatore, segnalo fra gli oggetti dello zaino come **tubo di gomma**.

Vai al **47**.



93

Percorrendo soltanto i vicoli e le strade secondarie, riesci a penetrare nel cuore della città evitando di essere scoperto da qualche pattuglia nemica. Raggiungi infine le rive del Rio Grande e segui il fiume in direzione ovest verso il luogo nel quale avete stabilito di incontrarvi. I recenti scontri con gli uomini di Mad Dog hanno rallentato il tuo cammino, e ora, mentre attraversi i passaggi e le piazzole che fiancheggiano il corso d'acqua, incominci a temere di essere troppo in ritardo e di non riuscire a raggiungere gli altri. Stai camminando spedito lungo una stradina fiancheggiata da un muro quando scorgi lo Stanton Street Toll Bridge a meno di 400 metri. Sei sicuro che si tratti di quello giusto, perché lo Stanton Street Toll Bridge è l'unico

ponte ancora intatto. Una rapida occhiata all'orologio ti conferma il fatto che hai meno di dieci minuti a tua disposizione per raggiungere il posto.

Stai per metterti a correre quando d'un tratto senti alle tue spalle un rumore che ti gela il sangue nelle vene: il sinistro 'click' di una pistola che viene caricata. Ti volti di scatto a fronteggiare il potenziale avversario estraendo istintivamente la tua arma, ma i tuoi timori spariscono non appena scorgi il volto familiare del marine Knott che ti fissa da oltre il muretto.

"Stai diventando un tantino imprudente, Mark" ti dice rinfoderando la pistola e scavalcando il muro per raggiungerti.

"Sì, hai ragione" rispondi quasi soprappensiero. "Dovrei saperlo, ormai. Meglio arrivare in ritardo, ma vivi. Giusto?"

"Giusto" risponde lui, e ti batte amichevolmente sulla spalla. "Il ponte è laggiù. Ci metteremo pochi minuti a raggiungerlo. Se tutto è andato per il verso giusto, il capitano Frankland e il sergente Haskell dovrebbero già essere arrivati, e probabilmente ci staranno aspettando".

Vi incamminate rapidamente, e raggiungete ben presto un gruppo di vecchi edifici - già sede degli uffici di immigrazione U.S.A. - situati all'imbocco del ponte. Come Knott aveva previsto, Frankland e Haskell vi stanno aspettando, e appena scorgono le vostre figure nelle vicinanze degli edifici escono a chiamarvi e vi raggiungono veloci. I vostri compagni hanno già controllato il ponte: ci sono quattro gruppi di sentinelle nemiche di guardia, ma neanche una che controlli il passaggio che passa sotto il ponte.

"Abbiamo meno di un'ora di tempo prima che arrivi l'esplosivo" dice il capitano Frankland, controllando l'orologio. "Siete pronti?"

Assentite tutti quanti. "Ok, allora, si parte!"

Vai al **202**.

94

Incominci a salire per il ripido sentiero e non ti accorgi di una trappola di filo spinato, una di quelle trappole che servono per catturare conigli o altri animali di piccole dimensioni, che qualcuno ha sistemato proprio ai piedi del pendio. Ci monti sopra, e il congegno metallico ti si chiude sulla gamba penetrandoti in profondità nella carne: perdi 2 punti di Resistenza.

Dopo esserti liberato noti che la trappola è in buone condizioni, segno che deve essere stata messa lì non più di dieci giorni prima. Deve esserci qualcuno che vive nella foresta, qualcuno che si serve di queste trappole per procurarsi della carne fresca. Comunichi a Knott quanto hai scoperto prima di proseguire con maggior cautela.

Vai al **311**.

95

I banditi sono armati di carabine d'assalto, e scaricano i loro proiettili contro il camion. Le pallottole rimbalzano e sibilano da ogni parte, costringendoti ad abbassarti e ripararti dietro al portellone posteriore. Grazie ai tuoi pronti riflessi i proiettili non ti colpiscono, ma

nell'abbassarti urti il collo contro il ferro e ti ferisci leggermente: perdi 1 punto di Resistenza.

La scarica di proiettili cessa, e ti sollevi appena in tempo per vedere il capo della banda che si porta in mezzo alla strada: ha in mano una radio trasmittente che deve aver tirato fuori dalla tasca. Probabilmente sta cercando di comunicare con un'altra postazione nemica, forse quella di Mimbres, o una ancora più vicina, per comunicare la notizia del vostro arrivo.

Se decidi di sparare al bandito per impedirgli di usare la radio, vai al **22**.

Se non possiedi munizioni a sufficienza, o preferisci non aprire il fuoco contro di lui, vai al **335**.

96

Dopo esserti assicurato di non aver tralasciato niente, lasci la farmacia e torni alla moto. Prima di far partire il motore controlli velocemente le alette di raffreddamento, e noti che sono molto calde. La mancanza di olio sta causando un surriscaldamento del motore. Rimonti in sella, metti in moto, e speri ardentemente che il veicolo continui a funzionare abbastanza a lungo da permetterti di raggiungere il convoglio.

Vai al **50**.

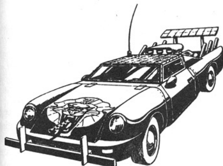
97

Fai fuoco contro il bandito mentre questi sfreccia accanto al tuo nascondiglio. Lo colpisci, e l'uomo cade a terra sollevando una densa nuvola di polvere. Il battito del tuo cuore finalmente rallenta, ma solo adesso ti accorgi di essere ferito.

Un foro è ben visibile nella manica del giubbotto: esso segna il punto in cui la pallottola del mitra nemico ti è entrata nel braccio. Per fortuna si tratta di una ferita superficiale, e perdi poco sangue: il proiettile ti ha attraversato il muscolo dell'avambraccio, e, anche se per un pelo, ha lasciato l'osso intatto. Perdi 3 punti di Resistenza.

Ben presto il dolore torna a farsi sentire, e il braccio incomincia a farti molto male. Il marine Knott ti raggiunge per aiutarti a pulire e fasciare la ferita, mentre gli altri controllano i corpi dei nemici che avete appena liquidato.

Vai al **209**.



98

Imbracci la carabina, e mentre stai prendendo la mira per colpirlo al petto vedi che il killer estrae un paio di lenti, simili a un binocolo da campo, che portava appese al collo. L'uomo solleva quello strano binocolo e incomincia a controllare i tetti delle case circo-

stanti. La cosa ti colpisce: è strano che si serva di quell'aggeggio, dal momento che gli edifici sono abbastanza vicini, e certo non c'è bisogno di lenti per riuscire a vedere se c'è qualcuno sui tetti.

L'uomo dirige il binocolo verso il basso e controlla le finestre del pianoterra del tribunale. Improvvisamente ti senti gelare il sangue nelle vene: capisci che quello non è un binocolo normale. Si tratta di lenti potentissime e sofisticate che individuano l'oggetto e ne intensificano l'immagine al massimo. Ti vede, e immediatamente tu premi il grilletto, temendo di avere ormai agito troppo tardi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo al punteggio di Mira che possiedi.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 11, vai al **346**.
Se è 11 o più, vai al **4**.

99

Il capo dei banditi si scansa in tempo per evitare di essere colpito, ma uno dei suoi compagni non reagisce altrettanto rapidamente: lo colpisci in pieno petto mentre sta per voltare di corsa l'angolo, e lo mandi giù disteso. Infuriato per il tuo tentativo di ucciderlo, il capobanda prepara la sua carabina con un'espressione feroce dipinta sul viso; poi si getta a terra facendosi scudo dietro al cadavere dell'uomo che hai appena ucciso.

Se decidi di sparare al capobanda prima che riesca a far fuoco contro di te, vai al **78**.

Se decidi di ripararti dietro al portellone posteriore, vai al **301**.

100

Dopo aver considerato attentamente la situazione, il capitano Frankland chiama a raduno la squadra in una stanza sul retro del caffè abbandonato, e incomincia con calma il suo discorso. "Ascoltate, ragazzi: abbiamo due possibilità di scelta. Possiamo assalire i camion prima che raggiungano la pista per le corse dei cani, oppure possiamo colpirli dopo che sono entrati. Cosa ne pensi, sergente?"

Haskell si muove a disagio sulla sedia, l'espressione del viso tesa per la concentrazione. "Credo sia meglio sistemarli dopo che sono entrati, signore. Non sappiamo con certezza da che parte arriveranno, e, considerando quel che hanno a bordo, dubito che oseranno fermarsi prima di essere arrivati sani e salvi al quartier generale di Michigan ". Tu sei d'accordo, e lo stesso fa il marine Knott.

"Molto bene, allora. Se non possiamo attaccarli all'esterno, dobbiamo entrare nella pista e distruggerli lì dentro. Le nostre possibilità di fuga diventano molto più scarse, ma non posso che essere d'accordo con voi... Non abbiamo altra scelta".

Dopo aver deciso il piano d'azione, il sergente Haskell incomincia a distribuire le mine esplosive, una per ognuno di voi. "Dovrete posizionare i timer delle mine a cinque minuti" dice dando dimostrazione pratica di come si fa. "Sono mine magnetiche, perciò cercate di sistemarle sul serbatoio della benzina, se vi riesce. Se

invece non ce la fate, piazzatele il più vicino possibile al carico di esplosivi".

Esamini la pesante mina a forma di piattello, e poi sistemi con attenzione il timer seguendo le istruzioni del sergente Haskell. Sistemi anche la copertura di sicurezza che protegge il bottone del detonatore, e infili la mina nello zaino.

Riporta la **mina a contatto** nel Registro d'Azione. Se sei già in possesso del numero massimo di oggetti dello zaino, devi togliere un altro oggetto per poter tenere con te la mina.

Per proseguire, vai al **124**.

101

Deluso e sorpreso per l'inaspettata ritirata, ti trovi a dover rispondere nella tua mente ad ogni tipo di domanda possibile. Ti ha visto? Era solamente un esploratore, e quindi non un killer? Forse il vero killer ti ha già raggiunto nel corso della notte, e ti sta aspettando pronto a colpire nascosto chissà dove?

Dopo qualche minuto di inutili riflessioni, decidi di smetterla con questi pensieri inconcludenti, e ti sforzi di trovare un modo per raggiungere il convoglio. Senza un mezzo di trasporto il viaggio sarà molto difficile, così decidi di provare a recuperare la moto. La montagnola di pietre è molto meno ripida sul lato ovest, e non hai difficoltà a calarti fino al bordo del canalone. Scendi senza problemi la ripida scarpata fino a raggiungere la moto. A dir la verità, ti aspetti di trovare soltanto un ammasso di ferraglia contorta, ma con tua grande sorpresa - e sollievo - vedi che il veicolo è ancora in grado di funzionare. Raddrizzi il manubrio e la ruota anteriore, monti in sella, e al quinto tentativo il motore riparte.

Segui il largo fossato fino a quando non trovi un posto più adatto per uscire. Risali la scarpata senza alcuna difficoltà, e non appena raggiungi la strada fermi la moto per guardare un' ultima volta il bandito che si allontana. Il ricordo dei tuoi compagni morti ti fa correre un brivido lungo la schiena, ma il tutto dura solo un momento. Il pensiero passa veloce, e tu giri la manopola dell'acceleratore e la spingi lungo la strada accidentata e piena di sassi che conduce verso ovest.

Vai al **90**.

102

Tu e Frankland imprecate contro la dannata sfortuna; prima quel bandito a Columbus, e adesso quest'incidente! Le vostre possibilità di raggiungere il convoglio a Deming sono davvero scarse. Poi vi viene in mente che se il convoglio è arrivato a Deming in tempo, i vostri amici avranno ormai capito che non ce la potete più fare a raggiungerli, e così avranno sicuramente proseguito il cammino lungo l'Autostrada Federale numero 10 come previsto dai piani. Vi trovate a circa venti miglia dalla città, e non dovrebbe essere difficile mettervi in contatto radio con loro.

Con rinnovate speranze tiri fuori dallo zaino il tuo radiotrasmettitore CB, lo accendi, e ti sintonizzi sulla frequenza usata dal GD1. "Phoenix a GD1, Phoenix a GD1" chiami, ma l'unica risposta che riesci a ottenere è un fischio fastidioso. Provi altre volte e su altre

frequenze, ma alla fine sei costretto a rassegnarti e a rinunciare a metterti in contatto con loro.

"Non ti preoccupare, Mark" ti conforta il capitano intuendo la tua delusione. "Se non possiamo adoperare la radio per metterci in contatto con la colonna, significa che non possono farlo nemmeno gli uomini di Mad Dog".

È quasi ormai mattina quando il sergente Haskell e il marine Knott ritornano: almeno il loro non è stato un viaggio infruttuoso. I pezzi per il dispositivo di accensione trovati da Knott alla stazione di servizio si adattano perfettamente al motore del camion; a meno di mezz'ora dal loro ritorno il veicolo può ripartire, e voi riprendete il vostro cammino.

Vai al **230**.

103

Il proiettile ti colpisce alla spalla sinistra, e la forza dell'impatto ti scaraventa dentro la foresta dall'altra parte della radura (perdi 3 punti di Resistenza). Il terreno scende ripidamente, e finisci col ruzzolare giù per il pendio tra sterpi e arbusti senza riuscire a controllare la caduta. Quando infine riesci a fermarti sei pieno di graffi e di abrasioni (perdi altri 2 punti di Resistenza).

Ti alzi faticosamente in piedi, e benché tu sia tutto dolorante, ti sforzi di proseguire la discesa. Raggiungi ben presto il corso d'acqua che avevi visto durante la salita, e ti fermi per qualche momento a risciacquare le ferite e a cercare di capire se ti stanno ancora inseguendo. Gli alberi attorno a te sembrano innaturalmente silenziosi e fermi, e finisci coll'immaginare la presenza di un assassino dietro ogni albero.

Recuperi un po' di forze e prosegui immediatamente il cammino. Ti allontani dal sentiero per seguire il corso d'acqua verso ovest, in direzione della Swisshelm Mountains. Percorri una ventina di miglia senza che ti succeda niente di rilevante, e verso le sei di sera giungi a un piccolo ponte: in questo punto una strada che corre da nord a sud attraversa il corso d'acqua. Controlli la tua carta geografica, ma evidentemente quella strada è di scarsa importanza, e non è stata segnata sulla mappa.

Sei affamato, e devi consumare un Pasto, altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

Se desideri lasciare il corso d'acqua per proseguire lungo la strada, vai al **43**.

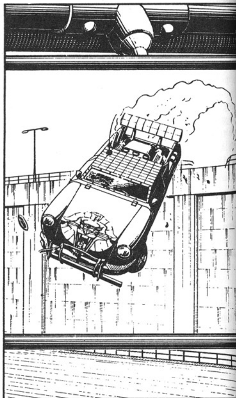
Se preferisci continuare a seguire il corso d'acqua, vai al **175**.

104

Ti volti e istintivamente estrai la pistola, pronto ad affrontare un potenziale avversario; ma i tuoi timori svaniscono rapidamente quando vedi il viso familiare del marine Knott che ti osserva da oltre il muretto.

"Stai diventando un po' troppo imprudente, Mark" ti dice rimettendo a posto la pistola e scavalcando il muro per raggiungerti.

"Sì, hai ragione" rispondi soprapensiero. "Ormai dovrei saperlo: meglio arrivare tardi che non arrivare mai, giusto?"



(fig.6) Per un attimo la macchina sembra come sospesa in aria, ma un attimo dopo piomba nel canale.

"Giusto" risponde lui, dandoti affettuosamente una pacca sulla spalla. "Il ponte è laggiù. Ci metteremo soltanto qualche minuto per arrivarci. Se tutto è andato per il verso giusto, il capitano Frankland e il sergente Haskell dovrebbero essere già lì a aspettarci".

Vi incamminate, e raggiungete presto un gruppo di vecchi edifici, già sede degli uffici di immigrazione U.S.A., situati all'imbocco del ponte. Come Knott aveva previsto, Frankland e Haskell vi stanno già aspettando, e appena vi vedono arrivare vi salutano a voce alta e vi raggiungono. Hanno già controllato il posto, e vi comunicano che ci sono quattro sentinelle delle bande nemiche a guardia del ponte , ma nessuna che sorvegli il passaggio sottostante.

"Abbiamo meno di un'ora di tempo prima che arrivino gli esplosivi" dice il capitano controllando il suo orologio. "Siete pronti?"

Annuite tutti insieme. "Ok, allora. Si parte!"

Vai al **202**.

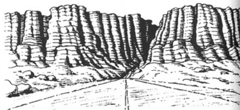
105 *(fig. 6)*

La portiera si scardina completamente a causa dell'impatto, e un pezzo di metallo ti si conficca in mezzo alle costole: perdi 6 punti di Resistenza.

Benché il dolore sia terribile, hai abbastanza presenza di spirito per evitare la collisione. La tua manovra abile e veloce ti permette di mantenere una traiettoria rettilinea, che nello stesso tempo costringe Mad Dog a sterzare verso sinistra. Imbocchi la rampa, ti infili dentro allo stretto passaggio, e attraversi il ponte; guardi nello specchietto retrovisore, e vedi la macchi-

na di Mad Dog Michigan impennarsi in aria. Per un attimo sembra quasi sospesa nel cielo; poi si inclina in avanti, precipita, e finisce con uno schianto nel canale.

Vai al **350**.



106

"Credo di avere la soluzione al vostro problema" dici, mentre frughi nello zaino in cerca del regolatore solare. Il dispositivo non si adatta ai comandi di accensione di quel tipo di veicolo, ma ti viene l'idea di collegarlo ai due poli della batteria, e poi di mettere in azione il regolatore in modo da ottenere un flusso di energia sufficiente a ricaricare la batteria e a far partire il motore.

Ci vuole circa un'ora per collegare e tarare il regolatore, e nel frattempo i raggi del sole colpiscono direttamente la piastra solare esposta. Le cellule della piastra convertono l'energia solare in energia elettrica, e in pochi minuti il sistema di accensione riceve corrente e incomincia a emanare piccole volute di fumo azzurrognolo.

"Prova a mettere in moto adesso" gridi a Knott, il quale è seduto al posto di guida, e ha la stessa espressione di uno che si ritrovi seduto su una bomba a orologeria pronta ad esplodere da un momento all'altro. Knott armeggia con l'interruttore di accensione, e immediatamente il motore incomincia a sobbalzare e a funzionare. Quando si mette definitivamente in moto, ti copri le mani con la giacca di pelle, stacchi il regolatore incandescente dalla batteria e lo getti via.

Questo oggetto è ora inutilizzabile: ricorda di cancellarlo dalla lista degli oggetti dello zaino prima di proseguire.

Vai al **329**.

107

Un acuto dolore ti attanaglia tutta la gamba, ti sei graffiato la pelle e ti sei storto contemporaneamente la caviglia : perdi 2 punti di Resistenza.

Cadi a terra, ma un attimo dopo il sergente Haskell ti aiuta a rimetterti in piedi e ti trascina verso il camion. Arrivati al veicolo, il capitano si abbassa e ti afferra per la giacca; poi i due uomini ti sollevano e ti spingono senza troppe cerimonie oltre il bordo posteriore.

Il sergente balza a bordo, e subito Knott fa partire il veicolo in direzione del cancello ovest. Solo adesso scopri di avere perduto alcuni oggetti del tuo equipaggiamento durante la caduta. Cancella dalla lista dello zaino l'oggetto che avevi registrato per ultimo, più due unità di pronto soccorso e sei cartucce (di qualsiasi calibro).

Per proseguire, vai al **5**.

108

L'unico veicolo che vedi nel parcheggio dell'Ufficio Postale è un vecchio furgone della posta. Ha le gomme consumate e sgonfie, la batteria è completamente scarica, e il motore è talmente pieno di polvere che non potrà più funzionare. C'è comunque ancora della benzina nel serbatoio. Il furgone non potrà condurti da nessuna parte, ma non te la senti di lasciare lì il carburante.

Cerchi qualcosa per raccogliere la benzina, e trovi una tanica vuota proprio nella cabina di guida; devi ancora risolvere il problema di come tirare fuori il prezioso liquido dal serbatoio.

Se possiedi un **tubo di gomma**, vai al **269**.
Se non possiedi questo oggetto, vai al **92**.



109

Apri velocemente lo zaino e tiri fuori una manciata di carne secca. Knott intuisce le tue intenzioni, stappa la sua borraccia, e inumidisce la carne per ammorbidirla. A questo punto lanci il boccone verso i cani, e subito dopo tu e il tuo compagno scattate in direzione delle rovine prima che quelle bestiacce si accorgano della vostra fuga.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo al tuo punteggio totale di Orientamento. Per ogni Pasto (oltre al primo) che decidi di usare, aggiungi tre punti al tuo totale.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 10, vai al **265**.
Se è 10 o più, vai al **234**.

110

Dopo dieci ore di sonno ininterrotto ti svegli sentendoti decisamente riposato: recuperi 4 punti di Resistenza. La barricata è ancora intatta, e dopo averla smantellata ti prepari a esplorare gli altri sei edifici che costituiscono la città. Sono tutti vuoti, e non trovi alcun elemento che indichi la presenza di qualche indesiderato visitatore notturno; questo ti fa supporre che - almeno per ora - hai seminato il tuo inseguitore.

In una capanna dietro la sala da pranzo trovi una moto, apparentemente ancora in grado di funzionare. Le gomme sono a posto e il serbatoio è per metà pieno di benzina, ma il livello dell'olio è molto basso. Mentre provi a metterla in moto, speri ardentemente di riuscire a raggiungere Tucson prima che il veicolo si rompa definitivamente.

Dopo aver esaminato la carta geografica, monti in sella alla moto e parti in direzione nord, lungo la Superstrada 666. Mentre percorri la strada completamente deserta la brezza fresca ti scompiglia i capelli, dandoti una piacevole sensazione di libertà.

Dopo aver percorso una ventina di miglia all'incirca, arrivi in una piccola città all'entrata della quale un cartello dice:

GLEESON DÀ IL BENVENUTO
AI GUIDATORI PRUDENTI

Se decidi di fermarti in questa cittadina di montagna, vai al **64**.

Se preferisci attraversarla senza fermarti, vai al **50**.

111

Concentri tutta la tua attenzione sul tuo avversario. Non è affatto un nemico da poco, ed anzi rappresenta un bersaglio particolarmente difficile: infatti si sta riparando dietro una colonna di un negozio di ferramenta, e il suo vestito scuro si mimetizza benissimo nell'oscurità. Malgrado gli svantaggi che hai, sai che potrebbe essere la tua unica occasione per porre fine a quest'inseguimento e vendicare la morte dei tuoi tre compagni.

Lo osservi ricaricare la sua carabina. Poi vedi che appoggia l'arma sulla spalla e che porta agli occhi delle grosse lenti, simili a un binocolo da campo, che teneva appese al collo. Solleva le lenti e incomincia a controllare metodicamente i tetti delle case circostanti. È una cosa piuttosto strana, pensi: le case sono tutte vicine, e sicuramente non c'è bisogno di un cannocchiale per vedere se c'è qualcuno sui tetti.

Carichi la tua arma, e ti prepari a prendere la mira. Poi un brivido ti corre improvvisamente lungo la spina dorsale quando lo vedi osservare le finestre del primo piano del tribunale: capisci che non si tratta di un semplice cannocchiale, ma che il tuo avversario sta usando delle lenti potentissime e molto sofisticate, che individuano l'oggetto e ne intensificano al massimo l'immagine.

Ti togli immediatamente dalla finestra, ma temi che sia già riuscito a localizzare la tua posizione.

Vai al **327**.

112

Fai fuoco, e al di sopra del rombo del motore senti l'urlo del capo dei motociclisti. Lo hai colpito alla mano mozzandogli due dita. Il centauro perde il controllo della moto, la quale sbanda violentemente verso sinistra, si capovolge e scoppia in fiamme.

L'incidente spaventa gli altri motociclisti, i quali preferiscono rallentare e portarsi a distanza di sicurezza. Continuano a seguire il camion, ma almeno per ora sono fuori tiro.

Vai al **149**.

113

Dalla canna esce una fiammata, e nello spazio angusto del corridoio senti rimbombare lo scoppio con un rumore assordante. Qualcosa ti colpisce in pieno petto, e un attimo dopo ti ritrovi steso a terra, lo sguardo fisso a una delle lampadine elettriche che illuminano il passaggio. Intuisci vagamente che Knott si è avvicinato, ma non senti più molto chiaramente, e neppure riesci a percepire le cose; capisci solo che un torpore ovattato si è impossessato del tuo corpo.

Non hai la forza di resistere, e scivoli lentamente in un sonno dal quale non ti sveglierai mai più.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

114

Capisci subito che la porta è troppo pesante perché sia possibile sfondarla con una granata. Ad ogni modo, un esame più attento dell'apertura di sfogo dell'aria ti rivela che quella doveva essere in passato una finestra, molto più larga, che qualcuno ha poi in parte chiuso con delle assi di legno. Certo che la granata sarà in grado di distruggere le assi, la sistemi nell'apertura di sfogo, metti il timer a cinque secondi e togli la sicura.

"Cinque secondi!" gridi, e immediatamente Knott si getta a terra coprendosi la testa con le braccia. Tu fai lo stesso, e aspetti che la granata scoppi. L'esplosione è forte e assordante, e vi copre di polvere e schegge di legno.

Ricorda di cancellare quest'oggetto dal Foglio Munizioni del tuo Registro d'Azione.

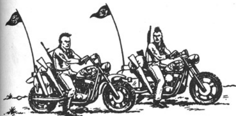
Vai al **28**.

115

Un dolore improvviso e lancinante ti esplode alla base del collo; vieni scagliato con forza in avanti, grazie all'impatto con qualcosa di pesante che ti colpisce alle spalle. Cadi a terra a faccia in giù, ma non senti molto dolore, poiché il tuo corpo viene subito invaso da una sensazione di gelido torpore. Sei stato colpito alla schiena con una sbarra di ferro, e hai la spina dorsale spezzata in due.

Non riesci assolutamente a muoverti per difenderti, mentre l'uomo si avvicina e vendica brutalmente la morte dei suoi cani.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, a El Paso.



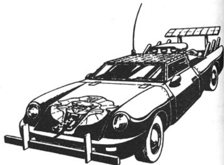
116

Una pallottola ti passa a pochi centimetri dal collo, e si conficca nella spalla di Knott che siede accanto a te. La forza dell'impatto quasi lo scaglia fuori dalla jeep, e per non cadere il marine ti si afferra alla manica della giacca strappandoti la mano dal volante.

Le ruote scricchiolano sul selciato, la jeep sbanda verso sinistra in direzione della rampa di uscita. Il capitano e il sergente Haskell si precipitano in aiuto di Knott, e tentano di tirarlo a bordo. Nel frattempo tu riesci a recuperare il controllo della guida, ma adesso ti ritrovi proprio sulla rampa di accesso alla Superstrada 80.

Nello specchietto retrovisore vedi gli avversari che invertono la direzione di marcia : evidentemente hanno intenzione di seguirvi. Dal momento che non ti è più possibile continuare lungo l'autostrada, premi il piede sull'acceleratore e fuggi velocemente verso sud, lungo la Superstrada 80.

Vai al **16**.



117

Colpisci con precisione micidiale, e il tuo nemico grida e si piega su se stesso cadendo a terra e rotolando verso il portellone posteriore. Noti che ha una pistola e un coltello [2] nel cinturone. (Se desideri tenere la pistola, vedrai che contiene otto pallottole da 9 mm.)

Il sergente Haskell si sta riprendendo dalla brutta caduta, mentre tu ti dirigi verso la cabina di guida per vedere che cosa sta succedendo. Con il cuore stretto in una morsa d'angoscia vedi un enorme bulldozer giallo che avanza sobbalzando lentamente in piena rotta di collisione con il vostro camion. Il capitano Frankland grida a Knott di togliere il camion dalla traiettoria del bulldozer che avanza inesorabile, ma il motore non vuole saperne di ripartire. La situazione appare ormai senza via d'uscita quando all'improvviso il motore emette un rombo e si decide a partire. Knott preme con forza sull'acceleratore e con una brusca sterzata toglie subito il camion dalla strada. Per un pelo il bulldozer vi manca e passa sbuffando e sobbalzando a pochi centimetri dal vostro veicolo.

Nel tentativo di uscire dalla città, Knott si dirige verso un vicolo laterale; ma lo avete appena imboccato quando vi trovate davanti un altro ostacolo. Molte delle case che si affacciano sul vicolo sono crollate, e hanno formato un enorme ammasso di calcinacci e mattoni che vi blocca completamente il passaggio. Knott innesta la marcia più potente, sicuro del fatto che il camion riuscirà a superare l'ostacolo, e schiaccia il piede sull'acceleratore. Con un rombo impressionante il pesante veicolo si dirige verso il cumulo di pietre e mattoni e lo affronta ad alta velocità; ma quando è a meno di due metri dalla cima il veicolo sobbalza e si ferma.

Knott e il capitano balzano giù dal camion, nel disperato tentativo di spostare le pietre che bloccano le ruote e vi impediscono di proseguire la salita. Ma i due hanno appena cominciato a scavare, quando tre banditi compaiono dietro l'angolo e si dirigono minacciosamente verso di voi. Haskell tenta di respingerli aprendo il fuoco e uccidendo i primi due, ma il terzo riesce a indietreggiare velocemente in cerca di riparo.

La pronta reazione di Haskell non basta a evitare l'attacco, perché un attimo dopo altri banditi si affiancano al sopravvissuto, e a giudicare dalle loro grida minacciose non è difficile intuire le loro intenzioni.

Se possiedi un'arma da fuoco e decidi di sparare contro gli avversari che stanno venendo verso di voi, vai al **69**.

Se preferisci aiutare il capitano Frankland e Knott a liberare le ruote dai detriti, vai al **3**.

118

Cadi a terra e rotoli su te stesso, nel tentativo di allontanarti il più possibile. La tua pronta reazione ti salva la vita, poiché un attimo più tardi la moto va a schiantarsi contro la pompa di benzina ed esplode in una palla di fuoco. Un'ondata di vapore caldissimo e asfissiante ti passa sopra la testa, e mentre ti alzi faticosamente in piedi e ti volti a guardare le fiamme che stanno divampando su tutta la stazione di servizio, senti un brivido lungo la schiena al pensiero di quanto poco ci è mancato che ci lasciassi la pelle.

Ti asciughi il sudore della fronte con mano tremante, ancora turbato per il pericolo che hai appena corso, e ti allontani lentamente da quell'inferno di fuoco.

Vai al **209**.

119

Ti volti, e...con un tuffo al cuore vedi che è proprio lei, è Kate che ti saluta con la mano da una stazione di servizio sull'altro lato della strada! Ancora incredulo ti metti a correre, e la ragazza fa lo stesso: vi incontrate proprio in mezzo alla strada deserta e vi abbracciate, dimentichi di tutti i pericoli che avete corso negli ultimi due giorni.

Dopo la prima emozione per quell'incontro inaspettato, Kate ti informa che il convoglio ha già raggiunto Tucson, e che si trova al sicuro in una specie di roccaforte che il gruppo di Tucson ha costruito nei pressi della base aerea di Davis Monthan. Siccome a Deming la vostra squadra non era presente all'appuntamento, il gruppo ha proseguito il cammino, come stabilito in precedenza, nella speranza di vedervi comparire prima o dopo lungo il viaggio. Ma le speranze andavano scemando mano a mano che il tempo passava, e alla fine più di qualcuno ha pensato che eravate morti nel corso del raid a Ciudad Juarez. Ma Kate era tra quelli che non avevano mai perso la speranza, e così, una volta arrivati a Benson, aveva insistito affinché la lasciassero lì a aspettare, nel caso che voi non foste riusciti a trovare un mezzo di trasporto e foste costretti a raggiungere Tucson a piedi. Con riluttanza gli altri membri della colonia avevano acconsentito, sapendo fin troppo bene che non era possibile far desistere Kate dal suo intento.

Le domandi se ha notato qualche movimento o qualche azione nemica nel corso delle ventiquattro ore che ha trascorso lì ad aspettare, ma Kate è sicura di non aver visto nulla del genere. La strada e l'area circostante sono sempre state completamente deserte.

"È strano" riflette lei, "ma da quando abbiamo lasciato Lordsburg, è come se avessero perso interesse per noi".

Vai all'**81**.

(fig.7) "Ti ucciderò per questo!" grida, e ti viene addosso.

120 (*fig. 7*)

Allontani con un calcio il corpo del secondo cane, ed ecco che laggiù dove hanno inizio le arcate compare il suo padrone. È un uomo dal volto scavato che indossa una giacchetta di cotone tutta sgualcita e un paio di jeans incrostati di sudiciume. Vede i suoi cani morti vicino ai tuoi piedi e incomincia a urlare come un ossesso.

"Non la passerai liscia!" grida, e si mette a correre verso di te agitando una spranga di ferro che stringe nelle mani ossute.

Shunk

Combattività 12 Resistenza 20

Puoi evitare il combattimento soltanto al primo scontro: vai al **211**.

Se vinci il combattimento, vai al **63**.



121

Il motore risponde bene, e tu schizzi in avanti evitando l'attacco di Mad Dog per un pelo. Guardi nello specchietto retrovisore e lo vedi sbandare sulla carreggiata. Ma la sua macchina è dotata di un motore elaborato, molto più potente e veloce del tuo, e nel giro di qualche secondo ti è di nuovo a fianco. Immediatamente ab-

bassa i finestrini automatici: ti giri, e ti ritrovi a fissare la canna del suo mitra.

Somma al tuo punteggio totale di Abilità i punti di Resistenza che possiedi in questo momento.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 16, vai al **193**.
Se va da 16 a 20, vai all'**87**.
Se è 21 o più, vai al **21**.



122

Sbatti la testa contro il gomito del tuo avversario, e l'impatto ti fa vacillare e poi crollare a terra: perdi punti di Resistenza.

Prima che riesci a riprenderti, il messicano estrae un coltello e ti attacca mentre sei ancora a terra.

Messicano
Combattività 14 — Resistenza 23

A causa delle condizioni in cui ti trovi, sei impossibilitato a usare armi per il combattimento corpo a corpo fino al terzo scontro.

Se vinci il combattimento, vai al **257**.

123

Ti trovi a meno di dieci metri dalla cima quando la roccia alla quale ti stai aggrappando si stacca. Agiti freneticamente le braccia nel tentativo di trovare un altro appiglio, ma stai già cadendo all'indietro e le tue mani si stringono a vuoto nell'aria. Per qualche secondo, mentre precipiti giù per la parete, perdi completamente ogni senso dell'orientamento; poi sbatti contro il bordo della strada e ti si annebbia la vista: perdi 6 punti di Resistenza.

Dopo qualche secondo ti riprendi, e vedi che ti trovi disteso sul fondo del canalone, con lo sguardo fisso verso l'alto. Ti alzi faticosamente in piedi, ti strofini le parti ammaccate e doloranti e avanzi barcollando verso la moto. A dir la verità, ti aspetti di trovare soltanto un ammasso informe di ferraglia, ma con tua grande sorpresa scopri che il veicolo è ancora in grado di essere utilizzato. Raddrizzi il manubrio, il faro e la forcella, e al quarto tentativo riesci a far ripartire la moto.

Conduci il veicolo lungo il largo letto del canale, fino a quando non trovi uno spiazzo un po' più ampio, dall'altra parte della montagnola di pietrisco, dove ti è possibile tentare la risalita. Esci senza alcuna difficoltà, ma non appena raggiungi il bordo della strada e fermi la moto scorgi qualcosa che ti fa gelare il sangue nelle vene.

Dall'estremità est del canale vedi avvicinarsi una nuvola di polvere che si va facendo sempre più grande. È a circa un miglio di distanza, ma capisci immediatamente che non può essere altro che una moto. Fissi

il veicolo che si sta avvicinando, e anche se non riesci ancora a distinguere il guidatore, *sai* che si tratta del killer. Allarmato per la sua vicinanza, giri la manopola dell'acceleratore e spingi la moto lungo il tortuoso e accidentato sentiero di montagna.

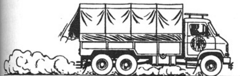
Vai al **90**.

124

Mentre la squadra si prepara a partire, il capitano Frankland vi informa riguardo al piano d'attacco. "Quando saremo penetrati all'interno e il convoglio sarà arrivato, dovremo piazzare le mine il più presto possibile, prima che decidano di scaricare l'esplosivo. Da ora in avanti, dovremo stare sempre assieme. Muovetevi veloci a ogni mio comando, e non voglio sparatorie a meno che non sia assolutamente indispensabile. Inoltre tenete bene gli occhi aperti, e vedete se riuscite a scovare qualche mezzo di trasporto che ci possa aiutare a fuggire. Dobbiamo trovarne uno prima di sistemare le mine. Ricordate che abbiamo solo cinque minuti di tempo per allontanarci; penso che non vorrete trovarvi vicino ai camion quando le mine esploderanno, no? Non resterà una briciola di questo posto, dopo l'esplosione".

Il capitano smette di parlare, e si mette subito in movimento; voi lo seguite in silenzio uno dietro l'altro mentre lui guida abilmente la squadra attraverso una serie di vicoli e stradine laterali collegate tra loro, le quali vi conducono all'entrata ovest della pista da corsa. Gli uomini della banda nemica sono quasi tutti raggruppati davanti all'entrata est, e perciò non incontrate alcuna difficoltà a penetrare nel circuito da corsa. Una volta all'interno, avanzate attraverso i canili vuoti e gli uffici dell'amministrazione che si trovano proprio sul lato opposto del circuito. Ed ecco che improvvisamente scorgi in lontananza il tuo vecchio nemico di sempre: Mad Dog Michigan.

Vai al **324**.



125

Ti asciughi nervosamente le mani sulla maglietta, e poi controlli che ci sia ancora una pallottola nella canna della carabina. Dopo esserti assicurato che il tuo equipaggiamento è a posto, ti concentri e ti prepari a questa fuga disperata.

Inizi lentamente il conto alla rovescia partendo da cinque, e nell'istante in cui arrivi a zero balzi in piedi e sali veloce su per le scale. Ti allontani dal cratere, identifichi in un attimo la tua destinazione e ti metti a correre verso di essa mentre nello stesso tempo cerchi di coprirti facendo fuoco verso il punto in cui si trova il potenziale killer.

Somma il tuo punteggio di Agilità ai punti di Resistenza che possiedi. Aggiungi ora al numero che hai ottenuto 1 punto per ogni pallottola che decidi di sparare con la tua arma (il minimo è uguale a una pallottola; il massimo è uguale a tre pallottole).

Se il numero totale che hai ottenuto è meno di 14 vai al **249**.

Se è 14 o più, vai al **210**.

126

Prendi lo zaino dal camion, e incominci a frugarci dentro alla ricerca del binocolo. Ci metti qualche secondo per mettere a fuoco l'immagine, ma presto riesci a vedere chiaramente il segnale. Sopra c'è scritto: *Mimbres - 9 miglia*.

Comunichi quel che hai visto al capitano e poi sposti le lenti sulla città: capisci immediatamente perché Frankland ha deciso di fermare il camion.

Vai al **232**.

127

Esamini le scansie ma non trovi altro che succo di frutta in bottiglia e cibo in scatola. Knott vede una confezione di cetrioli sottaceto illuminata dai raggi del sole che penetrano attraverso il buco nel muro, e afferra la scatola. Ma appena la sua mano tocca la lattina un altro colpo echeggia nella foresta, e il barattolo esplode schizzandoti addosso schegge di vetro e polpa di cetriolo: perdi 1 punto di Resistenza.

Frastornato per l'esplosione, cadi verso la porta e annaspi faticosamente nel tentativo di aprire il chiavistello di legno. Ora sai che il killer nemico è in grado di vedervi attraverso la breccia del muro, e non vedi l'ora di lasciare la stanza prima che l'uomo riesca a far fuoco di nuovo.

Vai al **334**.

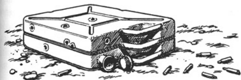
128

Knott si mette al volante mentre il capitano siede accanto a lui nella cabina di guida. Intanto tu e il sergente salite sul retro e vi apppostate al riparo del portellone posteriore, pronti a far fuoco. Knott si dirige verso Columbus cercando di non andare troppo veloce, in modo da non mettere in allarme i nemici. Siete a circa sei metri dalla barricata quando il capitano grida attraverso la finestrella della cabina: "Attenzione, ragazzi: stiamo per passare!"

Scambi una nervosa occhiata con il sergente Haskell, ed ecco che il motore incomincia a rombare mentre il camion aumenta gradualmente di velocità.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 3, vai al **188**.
Se va da 4 a 6, vai al **244**.
Se invece va da 7 a 9, vai al **345**.



129

Esci dall'ufficio passando per la porta posteriore che dà sul parcheggio. Qui ti incontri con Knott, il quale ha scovato un vecchio e arrugginito furgone postale: le gomme e il motore sono completamente fuori uso, ma nel serbatoio c'è ancora della benzina e Knott è riuscito a tirarne fuori quasi cinque litri. Ti congratuli

per la sua scoperta, e insieme fate ritorno al negozio per incontrarvi con Frankland e Haskell.

Vai al **218**.

130

Salti, ma una manciata di secondi dopo il tuo atterraggio un gruppo di avversari esce dalla botola del tetto e incomincia a far fuoco su di voi. Le pallottole si schiantano sul muro e rimbalzano sul parapetto, costringendoti a tuffarti a terra per cercare riparo.

Se possiedi un'arma da fuoco e decidi di usarla, vai al **53**.

Se non possiedi un'arma, o non hai munizioni a sufficienza, oppure decidi semplicemente di non usarla, vai al **306**.

131

Per qualche secondo il capitano Frankland considera in silenzio la situazione. Poi si volta verso il sergente Haskell, e gli dice: "Ascoltami bene, sergente. Io prenderò quello sulla sinistra, e tu quello sulla destra. Chiaro?" Il sergente Haskell fa cenno di aver capito l'ordine, ed estrae lentamente il pugnale da combattimento.

"Voi due rimanete qui" dice Frankland rivolgendosi a te e a Knott. "Ma appena avremo sistemato le sentinelle, ci verrete dietro, ok?"

Guardate ansiosamente Frankland e Haskell che si avvicinano in silenzio ai due ignari avversari; li zittiscono in un batter d'occhio e poi vi fanno cenno di andare ad aiutarli a nascondere i corpi. Dopo averli affidati alle acque del Rio Grande, controlli per un attimo il tuo equipaggiamento e segui velocemente gli altri che si stanno allontanando in fretta dal passaggio.

Vai al **250**.

132

Alzi la pistola, e stai prendendo la mira deciso a colpire il tuo avversario al petto, quando vedi che sta estraendo un paio di lenti simili a un binocolo da campo, che portava appese al collo. L'uomo solleva quello strano binocolo e incomincia a controllare i tetti delle case circostanti. La cosa ti colpisce: è strano che si serva di quell'aggeggio, dal momento che gli edifici sono abbastanza vicini, e sicuramente non c'è bisogno del binocolo per riuscire a vedere se c'è qualcuno sui tetti.

L'uomo dirige le lenti verso il basso, e controlla le finestre del piano terra del tribunale; improvvisamente ti senti gelare il sangue nelle vene: capisci che quello non è un binocolo normale. Si tratta di lenti molto potenti e sofisticate, che individuano l'oggetto e ne intensificano al massimo l'immagine. Ti vede, e immediatamente tu premi il grilletto, anche se temi di avere agito troppo tardi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo al punteggio di Mira che possiedi.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 11, vai al **346**.

Se è 11 o più, vai al **4**.

133

Sollevi velocemente la pistola, incurante dei proiettili che passano sibilando a pochi centimetri da te; vuoi colpire il loro capo e prendi la mira con decisione. Lui vede la canna della tua Beretta puntata dritta contro il suo petto, e per un breve istante i suoi occhi si spalancano per la sorpresa e lo spavento. Incomincia a indietreggiare lentamente, ma prima che riesca a ripararsi fai partire il primo colpo.

Somma il tuo punteggio totale di Mira ai punti di Resistenza che possiedi in questo momento.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 9, vai al **99**.
Se è 9 o più, vai al **296**.



134

Il capitano Frankland carica il suo mitra e si prepara ad aprire il fuoco. "Vedo se mi riesce di far fuori questo maledetto Yankee" esclama con veemenza. "Quando incomincio a sparare, cercate di identificare la sua posizione".

Fai un cenno di assenso, anche se in realtà ti senti un po' nervoso. Ti prepari a guardare oltre il portellone nel momento in cui il capitano apre il fuoco. "Avanti!" grida lui mentre si alza in piedi e fa partire una scarica di colpi. Il rumore della sua arma copre quello del tiratore nemico, ma un attimo dopo soltanto Frankland viene colpito. Con il mitra che ancora sobbalza e fa fuoco, il capitano cade all'indietro e stramazza a terra: una pallottola gli si è conficcata in mezzo agli occhi.

Lo shock per la morte del capitano Frankland, così vicina a quella del sergente Haskell (e dopo che tu stesso sei riuscito a salvarti per un soffio), ti colpisce come una doccia fredda. Ti nascondi nel furgone tremando per la paura, e con la certezza che la prossima vittima sarai tu. Per un terribile momento la sensazione di terrore ti schiaccia fino quasi a consumare ogni tua energia, e vorresti soltanto poter fuggire il più lontano possibile. Sebbene Knott ti implori di rimanere dove sei, tu non gli badi; ti levi faticosamente in piedi e avanzi alla cieca verso il bosco. Inciampi per la fretta e cadi a terra, graffiandoti le mani e le ginocchia sulle pietre ruvide e affilate: perdi 1 punto di Resistenza.

Ma per fortuna la caduta ti salva la vita. Un'altra scarica di colpi ti passa sopra la testa un istante dopo che hai toccato il terreno, e ti manca per un soffio. La sensazione del pericolo incombente ti schiarisce le idee, e subito ti metti a correre verso gli alberi, ben deciso a sopravvivere anche questa volta. Knott ti incita a correre più veloce, mentre tu nel frattempo preghi di riuscire ad arrivare al coperto prima che il killer nemico abbia la possibilità di cambiare il caricatore.

Somma il tuo punteggio totale di Agilità ai punti di Resistenza che possiedi in questo momento. [N.B.: se

il tuo punteggio di Resistenza è basso e sei pesantemente ingombrato dal tuo equipaggiamento, ti conviene liberare lo zaino da qualche oggetto in modo da aumentare il tuo punteggio di Agilità.]

Se il numero che hai ottenuto è meno di 16, vai al **57**.
Se va da 16 a 19, vai all'**83**.
Se è più di 19, vai al **254**.



135

Le pallottole rimbalzano sul bidone della spazzatura, e il rumore che fanno ti rimbomba sgradevolmente nelle orecchie. Le raffiche continuano per diversi secondi, fino a quando non senti uno stridio di penumatici, seguito immediatamente dal rumore di uno schianto. Un'occhiata circospetta oltre il bordo del bidone, e subito capisci che anche l'ultimo dei centauri, assieme alla sua moto, ha concluso la sua corsa.

Esci dal bidone e ti allontani dal ponte. Senti la voce del capitano Frankland che ordina di ritornare sul camion. "Non sarà certamente questo l'ultimo uomo di Mad Dog che avremo l'onore di incontrare" commenta, guardando verso ovest in direzione di Ciudad Juarez. "È meglio che ci muoviamo finché abbiamo un po' di vantaggio. Abbiamo fatto parecchia strada, ma ci sono ancora una quarantina di miglia da percorrere prima di arrivare a Deming".

Monta nella cabina di guida e si siede accanto a Knott, che siede al volante, mentre tu e il sergente Haskell vi sistemate nel retro e cercate di trovare una posizione comoda. Lasciate la città dirigendovi a nord, sulla strada che dovrebbe portarvi oltre il confine, all'appuntamento con il resto del convoglio. A qualche miglio dalla città c'è uno stretto ponte che attraversa un lago. Ad est, le prime luci dell'alba illuminano appena il cielo: fissi senza vederlo il malinconico panorama che hai davanti agli occhi, e ti sorprendi a pensare a Kate e al resto del gruppo.

"Se tutto fila liscio, saremo a Deming qualche ora prima di mezzogiorno" dice Haskell, studiando la carta geografica illuminata da una debole lampadina appesa sul retro della cabina di guida. Poi fa scivolare la carta in una tasca del giubbotto da combattimento, spegne la luce e si stende sul pavimento per dormire. Ti senti molto stanco anche tu, e decidi di seguire l'esempio di Haskell; malgrado i sobbalzi e gli scossoni del grosso camion, decidi di concederti qualche ora di meritatissimo riposo.

Prima di dormire devi consumare un Pasto, o perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai all'**80**.

136

Spingi dolcemente la ruota anteriore della moto oltre il bordo del ripido canale. Poi, quando l'inclinazione aumenta e il veicolo incomincia a prendere velocità, manovri con destrezza il pedale e le leve dei freni anteriori per tenere la moto dritta e in equilibrio. Per un po' la discesa è rapida ed eccitante, ma dopo qualche minuto incontri una macchia di terreno scivoloso e la ruota anteriore incomincia a scartare di lato. La discesa, fino ad un attimo prima divertente e tranquilla, diventa all'improvviso una specie di terrificante caduta libera.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo al tuo punteggio totale di Guida.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 9, vai al **235**.
Se è 9 o più, vai al **34**.

137

Le tracce portano a una bottega nel centro della città. Sembra che Kate abbia parcheggiato qui la macchina e che sia entrata nella bottega, dal momento che ci sono delle orme nella polvere che portano dritte dritte dalla strada alla porta del negozio.

Gli altri stanno aspettando nel camion; tu entri nella bottega. Segui le orme di Kate e arrivi nelle vicinanze di alcune scansie parzialmente piene. Evidentemente Kate è venuta in cerca di medicinali, e ne ha presi alcuni dalla scansia; qualcosa però è rimasto. Ci sono infatti abbastanza medicine e fasciature per due unità di pronto soccorso. (Se decidi di prenderle, ricordati di annotarle sul tuo Registro d'Azione.)

Hai soddisfatto la tua curiosità, e quindi decidi di tornare verso il camion per comunicare agli altri quanto hai scoperto. Il capitano Frankland è ansioso di raggiungere Lordsburg prima che faccia buio: ordina a Knott di far partire il motore e di tornare verso l'Autostrada Federale numero 10.

Vai al **33**.



138

Approfittando della copertura dell'oscurità segui la via che si allontana dal parco. Gli edifici una volta maestosi che costeggiano il viale mostrano chiari segni di recenti saccheggi. I vialetti e le aiuole sono coperti di mobili e soprammobili ridotti a pezzi, molto probabilmente sono stati scagliati fuori dalle finestre di quei sontuosi e eleganti appartamenti.

Vedi in lontananza dei bagliori giallastri, e avvicinandoti avverti distintamente le grida rauche e selvagge di uomini e donne ubriachi.

Se desideri proseguire lungo il viale, vai al **35**.
Se preferisci evitare la banda di avversari ubriachi e allontanarti dal viale, vai al **294**.

139

Raggiungi la botola, e guardi gli scalini di legno che scendono nel buio. Non senti né vedi nulla, ma qualcosa ti dice che lì sotto ci deve essere qualcuno.

Se desideri tranquillizzare chiunque si trovi di sotto, dicendo che non avete cattive intenzioni e che tutto ciò che volete è parlare con loro, vai al **280**.

Se preferisci invece intimare di gettare le armi, e di uscire con le mani in alto, vai al **68**.

140

Il tuo avversario viene scaraventato all'indietro e finisce contro il camion, batte la testa e cade scompostamente a terra. Anche tu sei un po' ammaccato, a causa della collisione, ma riesci a rimanere in piedi e a prendere l'iniziativa. Mezzo tramortito, il messicano con il giubbotto di pelle incomincia a annaspare in cerca della pistola, ma prima che riesca ad afferrarla e a far fuoco, un calcio ben piazzato alla tempia lo mette fuori combattimento.

Trascini in fretta il corpo sotto il camion e lo nascondi dietro le ruote posteriori. Poi torni a concentrarti sul serbatoio del veicolo.

Vai al **305**.

141

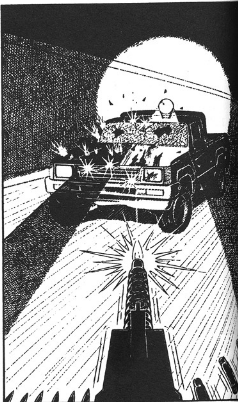
Un dolore lancinante ti esplode nella testa. Il proiettile ti ha colpito in mezzo alla fronte, e l'impatto ti spinge violentemente contro il muro. Il dolore scompare mentre una sensazione ovattata di torpore ti fa perdere la vista, consumando fino all'ultima briciola l'energia vitale che ancora conservavi nelle membra. Poi un irresistibile desiderio di dormire ti assale: ti sforzi di rimanere sveglio, ma si tratta di un combattimento che non hai speranza di vincere.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui a Tombstone, Arizona.

142

Giri la chiave dell'accensione e premi il pedale dell'acceleratore; tiri un sospiro di sollievo quando senti che il pesante motore della jeep si mette in moto. Giri un interruttore: le luci si accendono ed ecco che potete finalmente partire. Acceleri lungo una strada stretta che va in direzione opposta rispetto al deposito degli autobus, e che conduce verso la parte ovest della città.

Mad Dog ha concentrato la maggior parte dei suoi uomini attorno al blocco di edifici dove era stato ritrovato il camion, ma ce ne sono degli altri, e più precisamente gli esploratori dei Detroit Lions, che hanno organizzato posti di guardia in diversi punti della città. Passate accanto a due o tre di queste postazioni mentre uscite da Lordsburg, ma gli uomini sembrano ignorarvi. I problemi incominciano quando imboccate l'accesso alla rampa di immissione per l'autostrada. Subito dopo aver scoperto il camion, Mad Dog aveva inviato un'unità di esploratori a controllare e a bloccare l'entrata all'autostrada, nel caso che succedesse qualcosa da quelle parti. Quando gli esploratori vedono che vi avvicinate alla rampa di immissione, accendono un grande faro montato sul tetto del loro furgone e ve lo puntano addosso. Nel frattempo la loro radio ha dato conferma del fatto che non siete



(fig.8) I pesanti proiettili corazzati investono il furgone con una potenza impressionante.

quello che sembrate, quindi accelerano verso di voi nel tentativo di mandarvi fuori strada.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo al tuo punteggio totale di Guida.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 4, vai al **205**.
Se va da 4 a 7, vai al **25**.
Se è 8 o più, vai al **330**.

143 *(fig. 8)*

I banditi vi stanno puntando contro il potente faro, e il capitano Frankland, che è alla guida della jeep, accecato dalla luce si sforza di mantenere il veicolo sotto controllo. Sterza una frazione di secondo troppo tardi, e non riesce a evitare una parziale collisione con il furgone che vi aggancia il parafango della ruota posteriore destra.

Sei leggermente ferito a causa dello scontro (perdi 1 punto di Resistenza), ma cerchi di puntare la tua potente arma contro il furgone: ma punti troppo lontano, e il primo proiettile manca il bersaglio di parecchio. Con uno stridio di gomme sull'asfalto, il furgone compie una spettacolare virata di 180 gradi, e incomincia a correre di nuovo verso di voi. Questa volta sei pronto a colpire. Gli avversari si trovano a circa dieci metri da voi: premi il grilletto e apri il fuoco.

Le pesanti pallottole corazzate crivellano il motore, e riducono a brandelli la cabina di guida. Il furgone incomincia a slittare, e subito dopo senti un tremendo boato: il serbatoio della benzina è esploso. Il capitano si dirige a grande velocità lungo l'autostrada, e tu

osservi in silenzio la grande palla di fuoco che avvolge i resti dell'automezzo nemico e i suoi passeggeri.

Vai al **178**.

144

Lanci l'arma contro il tuo avversario, ma hai preso male la mira e lo manchi di circa mezzo metro. Allarmato dal suono dell'arma che colpisce gli scalini, l'uomo grida immediatamente in direzione delle guardie rivelando la tua presenza.

"Cosa diavolo..." sibila il capitano, con gli occhi pieni di rabbia e di preoccupazione mentre si volta a fissare il messicano. Poi, in un attimo, si scatena l'inferno.

Gli uomini che controllano l'entrata del ponte corrono a prendere le torce, e le puntano subito sul passaggio. In pochi secondi l'intera zona è illuminata a giorno, e i fasci di luce rivelano la presenza della vostra squadra e i due cadaveri delle sentinelle. Immediatamente i nemici circondano l'area, e aprono il fuoco senza pietà. Salvarsi da quella pioggia di piombo è assolutamente impossibile: uno dopo l'altro, tutti e quattro cadete vittima delle pallottole nemiche.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, sulle rive del Rio Grande.

145

La porta non è chiusa a chiave. Sollevi cautamente il chiavistello e la apri. La luce del corridoio illumina la stanza, e vedi che ci sono due letti a castello e qualche altro mobile in legno di pino. Nelle scansie sono allineati dei giocattoli, amorevolmente costruiti con legno e osso. Stai per uscire quando noti un fischietto di legno in cima a una pila di vestiti.

Se desideri tenere con te il **fischietto**, ricordati di segnarlo sul tuo Registro d'Azione come un oggetto dello zaino.

Se adesso desideri esaminare la porta che si trova di fronte nel corridoio, vai al **243**.

Se desideri invece esaminare la porta all'estremità del corridoio, vai al **287**.

146

Vieni colpito al fianco, e sei scaraventato all'indietro contro la cabina di guida. Non senti dolore, perché due dei sette proiettili ti hanno colpito il cuore. La morte è istantanea.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui a Columbus.

147

Raccogli una pietra, delle dimensioni di una grossa noce, dal fondo del fossato, e dici sottovoce a Knott di prepararsi a scattare e ad allontanarsi di corsa. Tiri indietro il braccio, e lanci la pietra il più lontano possibile verso destra, oltre la postazione dei vostri avversari. Aspetti che cada a terra.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 5, vai al **242**.
Se va da 6 a 9, vai al **221**.

148

Guardi nel caricatore della tua Beretta, e ti assicuri che ci sia rimasta ancora una pallottola. Poi ti concentri e ti prepari allo scatto.

Inizi lentamente il conto alla rovescia partendo da cinque, e nell'istante in cui arrivi a zero, balzi in piedi e sali veloce su per la scala. Ti allontani dal cratere, identifichi in un attimo la tua destinazione, e ti metti a correre verso di essa mentre contemporaneamente cerchi di coprirti dall'attacco nemico facendo fuoco verso il punto in cui si trova il presunto killer.

Somma il tuo punteggio totale di Agilità ai punti di Resistenza che possiedi. Aggiungi ora al numero che hai ottenuto 1 punto per ogni pallottola che decidi di sparare (il minimo è una pallottola; il massimo sono tre pallottole).

Se il numero totale che hai ottenuto è meno di 14, vai al **249**.

Se è 14 o più, vai al **210**.

149

Knott batte ripetutamente contro la parete della cabina di guida, e tutti e tre vi voltate a guardare attraverso la finestrella. Attraverso lo spesso vetro il vostro compagno vi indica una città che si trova davanti a voi sulla strada, con gli edifici distrutti illuminati dalle luci anteriori del camion. "Vado de Piedra!" grida Knott. "Meglio preparasi, nel caso che ci sia una postazione nemica laggiù".

"Se vedi qualche bandito, tira avanti dritto" risponde il capitano Frankland. "Se invece la città è deserta, cerca qualche posto sicuro, e poi ferma il camion. Va bene?"

"Sissignore!" risponde Knott.

Vi lasciate lentamente dietro i negozi e le case piene di immondizie e macerie della città messicana; e man mano che avanzate, capite che la città è deserta. Knott trae le stesse conclusioni e decelera lentamente, preparandosi ad allontanarsi dalla strada principale. Il camion attraversa un ponte, poi svolta a destra, e si ferma accanto a un negozio il cui tetto deve essere stato divelto parecchi anni fa.

"Ci sono ancora dietro, capitano" dice Haskell, guardando oltre il letto prosciugato del fiume: le luci delle moto rivelano che i centauri nemici stanno entrando in città.

"Non per molto" grugnisce Frankland con voce dura e decisa. "Scendiamo e cerchiamo un buon appostamento. Li prenderemo mentre attraversano il ponte".

Ti allontani velocemente dalla strada, scrutando attentamente nell'oscurità per vedere se c'è un posto dove nascondersi, e dal quale allo stesso tempo si possa vedere bene il ponte. Vedi solo due posti che potrebbero fare al caso tuo, ed entrambi non molto invitanti: una pompa di benzina che si trova in mezzo ad un'area di servizio, esattamente di fronte al ponte; e un bidone per rifiuti industriali, abbandonato dall'altra parte della rampa d'uscita del ponte.

Se decidi di nasconderti dietro alla pompa della benzina, vai al **74**.

continua

Se invece preferisci nasconderti dentro il bidone della spazzatura, vai al **317**.



150

Per qualche secondo rimani come paralizzato, non riuscendo bene a capire se sei ancora vivo, o se sei già morto. Poi, quando la brezza tiepida spazza via il fumo delle armi da fuoco, vedi il corpo del killer che giace privo di vita accanto alla parete del tribunale. Senti immediatamente un profondo senso di sollievo, come se un enorme peso ti fosse stato tolto dal cuore. Poi lo shock per il pericolo appena scampato ha il sopravvento, e incominci a tremare incontrollabilmente. Devi bere una pozione d'acqua, oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Una insana curiosità ti spinge a ispezionare il corpo del tuo avversario. Gli togli il casco, e ti ritrovi a fissare un viso crudele e spigoloso: riconosci immediatamente Helmut Varken, uno dei killer più tristemente noti della C.A.O.S., che aveva raggiunto il massimo della fama quando l'1 maggio 2008 aveva assassinato il Presidente degli Stati Uniti d'America e il Segretario Generale del Soviet Supremo al meeting d'emergenza internazionale di Roma. Gli ignobili assassini della C.A.O.S. si erano vantati a lungo di quella miserabile impresa, e quando si lasciò trapelare l'identità dell'esecutore materiale, la fotografia di quell'uomo apparve sugli schermi televisivi di ogni paese e di ogni canale e sulla prima pagina di tutti i quotidiani in tutto il mondo. Allora avevi solo otto anni, ma l'immagine di quella faccia è rimasta impressa nella tua mente in maniera indelebile, e da allora l'hai sempre naturalmente associata alla malvagità e al pericolo rappresentati dalla C.A.O.S..

Il tuo polso riacquista un battito regolare, e tu incominci a esaminare il corpo insanguinato dell'uomo. Scopri con un certo disappunto che la sua tuta a circolazione d'aria è irreparabilmente danneggiata, ma in compenso gli trovi addosso più di qualche oggetto utile :

Carabina (con ventidue pallottole da 7,62 mm)
Pistola (con dieci proiettili da 9 mm)
Venti proiettili di scorta da 7,62 mm
Quindici proiettili di scorta da 9 mm
Mirino da combattimento
Granata
Granata a gas esplosivo
Radio CB
Coltello
Cibo a sufficienza per tre Pasti
Acqua a sufficienza per tre Razioni
Bussola
Carta geografica

Se decidi di tenere con te qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro d'Azione.

Una volta conclusa la tua ricerca, ti allontani dal tribunale e ti dirigi verso la moto di Varken. Vuoi raggiungere Tucson prima possibile, cosicché metti in moto e ti allontani da Tombstone a grande velocità, dirigendoti a nord-ovest lungo la Superstrada numero 80.

Vai al **300**.



151

Scendete velocemente per l'uscita di sicurezza e entrate nel vicolo sottostante, solo qualche secondo prima che i banditi voltino di corsa l'angolo e si dirigano verso di voi. Per fortuna non hanno le torce elettriche, e nella fretta non vi scorgono mentre vi nascondete nell'ombra.

Gli uomini girano nuovamente l'angolo, e solo allora il capitano vi guida attraverso un passaggio coperto che conduce a una piazzola. Di fronte a questa specie di anticamera lastricata si trova l'ingresso di un deposito di autobus, e lì accanto vedete parcheggiata una jeep dell'esercito americano con a bordo due uomini.

A giudicare dal teschio con le lunghe corna, disegnato sulla portiera del veicolo, devono essere membri della banda texana nota con il nome di Mavericks.

"Ecco quello che cercavamo!" esclama il capitano Frankland estraendo lentamente il pugnale e sollevandolo all'altezza della guancia. "Ho bisogno di un volontario che mi aiuti ad attaccare la jeep" dice rivolgendosi a voi.

Se desideri offrirti come volontario per aiutare il capitano, vai al **2**.
Se preferisci non farlo, vai al **292**.

152

Dopo aver tolto lo spesso strato di polvere che ricopriva tutti gli oggetti in vendita nel negozio, ti accorgi che c'è più di qualche articolo che potrebbe rivelarsi utile nel corso del tuo viaggio verso Tucson .

Raccatti un po' di oggetti e li posi a terra fuori della porta, prima di scegliere quelli da tenere.

Hai trovato i seguenti oggetti:

Carabina
Fucile pesante
Sei proiettili da 7,62 mm
Dodici proiettili calibro pesante
Coltello da caccia
Pugnale
Torcia solare
Paranco
Confezione di attrezzi
Fune
Coperta

Se desideri prendere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro d'Azione.

Per proseguire, vai al **318**.

153

Prendi una sedia con l'intelaiatura d'acciaio e la scagli contro la finestra. Il vetro va rumorosamente in frantumi, e tu hai la possibilità di fuggire attraverso l'apertura che si è formata. Servendoti della canna della pistola togli in fretta le schegge affilate che ancora spuntano dalla struttura di legno della finestra e incominci ad arrampicarti per raggiungere la scala antincendio.

Non puoi certo permetterti di indugiare. Sei con metà corpo fuori dalla finestra, quando il tuo inseguitore entra nella stanza accompagnato dai suoi feroci segugi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo al tuo punteggio totale di agilità.

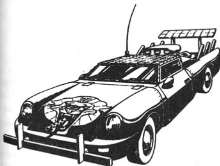
Se il numero che hai ottenuto va da 0 a 4, vai al **271**.
Se va da 5 a 8, vai al **72**.
Se è 9 o più, vai al **179**.

154

Fermi la moto sul bordo della strada, e incominci a frugare nello zaino in cerca di una lattina di olio. Il tappo dell'olio si è surriscaldato, e devi aspettare che il motore si raffreddi prima di poter versare il lubrificante. Durante l'attesa devi bere una razione d'acqua, oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Riesci infine a togliere il tappo e a versare il lubrificante. Stai cercando di far ripartire la moto quando scorgi in lontananza, verso est, una nuvola di polvere dall'aspetto fin troppo familiare.

Vai al **298**.



155

Fai fuoco e colpisci al fianco l'uomo della banda degli Angelinos, proprio mentre passa accanto al tuo nascondiglio. La ferita gli fa perdere il controllo della guida, così lui e la sua moto piombano a terra sollevando una densa nuvola di polvere. Solo adesso il tuo polso torna a battere regolarmente, anche se ti rendi conto di quanto ti sei trovato vicino alla morte.

Sette visibilissime piccole rientranze, bene allineate, stanno lì a ricordarti la raffica che quel dannato ha sparato contro il bidone; per fortuna i colpi hanno rimbalzato sulla lamiera d'acciaio. Si trovano a neanche tre centimetri sotto il bordo del bidone. Se avesse

mirato un po' più in alto, ti avrebbe sicuramente colpito.

Il pensiero del tremendo pericolo appena scampato ti fa correre un brivido lungo la schiena. Ti asciughi nervosamente il sudore della fronte con il dorso della mano, poi esci dal bidone e ti allontani lentamente dal ponte.

Vai al **209**.

156

Mentre stai cercando di trovare una fonte di energia alternativa, controlli l'interno della cabina di guida del furgone e scopri che non ha la trasmissione automatica: ha invece un sistema di cambio meccanico a quattro rapporti.

"Credo di avere trovato la soluzione ai nostri problemi" dici, e passi a illustrare il tuo piano agli altri. "Se riusciamo a far muovere il furgone, potremmo riuscire a farlo partire a spinta".

Gli altri ti fissano piuttosto scettici ma ti concedono il beneficio del dubbio, anche perché nessuno di loro è in grado di proporre un'alternativa al tuo piano. Con notevole sforzo riuscite a portare il furgone sulla strada. Knott è il più leggero, e quindi il più adatto per sedersi al posto di guida, mentre gli altri, compreso te, dovranno spingere il pesante veicolo con tutta la forza possibile. Quando il furgone raggiunge sufficiente velocità, Knott innesta la seconda e alza il pedale della frizione, nella speranza che l'energia elettrica generata dall'alternatore computerizzato sia abbastanza forte da far scoccare la scintilla. Al primo tentativo il tuo piano sembra destinato a fallire, ma alla quinta spinta l'energia riesce a far sobbalzare il motore e a farlo partire.

A causa del particolare sforzo fisico che hai dovuto fare per far partire il furgone adesso devi bere una razione d'acqua, oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Vai al **329**.

157

Le pallottole colpiscono il portellone posteriore del camion, lasciando una linea di forellini visibilissimi solo qualche centimetro al di sopra del punto in cui ti trovi. Prima che il vostro avversario riesca a far fuoco una seconda volta il sergente Haskell lo colpisce proprio in mezzo alla fronte, uccidendolo all'istante.

La sua morte semina il panico nei suoi compagni, i quali decidono di rinunciare al loro attacco e si ritirano velocemente. Alcuni di loro si fermano a raccogliere il corpo privo di vita del loro compagno e lo tolgono dalla strada.

Ora che la sparatoria si è per il momento interrotta, ne approfitti per aiutare Knott e il capitano Frankland a togliere di mezzo i detriti e le pietre che vi impediscono la fuga. Una pesante trave di legno, che una volta doveva essere un palo per i cavi dell'elettricità, si è incastrata tra la ruota e il parafango anteriore del camion. Con il tuo aiuto i due riescono a muoverla un po'. Knott ritorna nella cabina di guida e fa partire il motore. Poi, mentre il marine guida il camion oltre la cima della montagnola, tu e il capitano saltate oltre il portellone e vi issate a bordo del veicolo.

La strada finisce in una sorta di terreno abbandonato, ma sai che qualche centinaio di metri più avanti si trova la superstrada che corre in direzione ovest. Il capitano sbircia attraverso la finestrella che guarda nella cabina di guida ed esplode in una risata ironica.

"Prendi quella strada e vai verso ovest" dice a Knott, il quale ubbidisce prontamente. Poi si volta verso il sergente, e osserva: "A quanto pare, alla fine l'hai avuta vinta tu, Haskell: ci stiamo dirigendo verso Mimbres".

Vai al **326**.

158

Percorrendo soltanto i vicoli laterali e le strade secondarie riesci a penetrare nel cuore della città, evitando di essere scoperto da qualche pattuglia nemica. Raggiungi infine le rive del Rio Grande, e segui il fiume in direzione ovest verso il luogo dove avete stabilito di incontrarvi. Gli scontri con gli uomini di Mad Dog hanno rallentato il tuo cammino, e ora mentre attraversi i passaggi e le piazzole che fiancheggiano il corso d'acqua, incominci a temere di essere troppo in ritardo e di non riuscire a raggiungere gli altri. Stai camminando spedito lungo una stradina fiancheggiata da un muro, quando scorgi lo Stanton Street Toll Bridge a meno di 400 metri. Sei sicuro che si tratti del ponte giusto perché è l'unico ancora intatto. Una veloce occhiata all'orologio ti conferma che hai meno di dieci minuti a tua disposizione per raggiungere il posto.

Stai per metterti a correre quando d'un tratto senti un rumore alle tue spalle che ti ghiaccia il sangue nelle vene: il sinistro 'click' di una pistola che viene caricata.

Vai al **104**.

159

Hai fatto solo qualche passo quando l'uomo si accorge che ti stai avvicinando. Vi fissate per un attimo negli occhi, poi lui si volta di scatto e si mette a correre allontanandosi dal sentiero e addentrandosi velocemente nella foresta. Non vuoi lasciartelo scappare; gridi a Knott di starti dietro, e ti lanci all'inseguimento.

Vai al **54**.

160

Cercate di convincere la famiglia a venire con voi a Tucson e a unirsi al vostro gruppo, per ricominciare una nuova vita in California, ma loro rifiutano categoricamente la tua proposta. "Ve l'ho già detto: sappiamo badare a noi stessi" ti risponde il fratello con la barba. "Tutto quello che desideriamo è di essere lasciati in pace".

In quel momento la moglie compare alla porta del corridoio e grida: "Ce n'è un altro lì fuori, che gira attorno alla casa!"

Steve ha l'aria furibonda. Controlla il tamburo della sua pistola, alza il cane e punta l'arma contro di te. "Va bene, allora" dice con voce tesa. "Voi due ve ne andate di qui, e subito".

Knott cerca di ricondurlo alla ragione, dicendogli che se vi manda fuori adesso sarete condannati a morte sicura. "Nessuno vi ha invitati qui" replica lui a denti

stretti. "Se avete qualche problema con il tipo che sta lì fuori, non è affar nostro. Non vogliamo entrarci in nessuna maniera, è chiaro?"

Vi lasciate scortare con riluttanza lungo il corridoio che conduce alla porta d'entrata. I lucchetti vengono aperti e la porta viene spalancata. "Fuori!" grida Steve, e senti contro la schiena il duro e freddo contatto della pistola che ti spinge verso l'accecante luce del sole. Knott ti segue da vicino, e subito dopo arrivano anche le vostre armi, che l'uomo getta sulla dura pietra del cratere.

Ti chini a raccogliere le armi e senti la porta della capanna sbattere fragorosamente alle tue spalle, un rumore che viene seguito immediatamente da un altro che ti fa gelare il sangue nelle vene: qualcuno ha caricato una carabina di alta precisione.

Vai all'**85**.



161

Cerchi disperatamente di mantenere il controllo della spider, ma la macchina perde stabilità e scivola verso la barriera di protezione. Con un urto violentissimo la macchina sbatte contro la barriera di acciaio; poi rimbalza senza controllo e procede per più di cinquanta metri prima che tu riesca a ricondurla faticosamente al centro della carreggiata. L'impatto ha completamente fracassato il parafango anteriore ed ha anche aperto uno squarcio di incredibili dimensioni nella portiera dalla parte del guidatore; ti accorgi di essere ferito malamente al braccio: perdi 4 punti di Resistenza.

Vai al **274**.

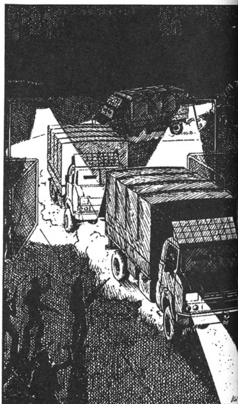
162

Ti tuffi a terra e ti lasci sfuggire un gemito di dolore: i palmi delle mani e la pelle delle ginocchia si graffiano violentemente contro le pietre aguzze (perdi 2 punti di Resistenza). Il marine Knott si getta a terra accanto a te proprio nel momento in cui il fascio della torcia vi passa sopra. Indugia lì accanto per qualche istante, e poi ritorna su voi due rivelando immediatamente la vostra presenza.

Senti un grido di rabbia, seguito immediatamente da due colpi di arma da fuoco e da un abbaiare di cani. Le pallottole si conficcano nel terreno proprio vicino alle vostre teste. "Via di corsa!" sibili a Knott. "Ci hanno visti!"

Ignorando l'acuto dolore delle ferite ti alzi in piedi e corri verso l'oscurità. Knott scompare alla tua sinistra pochi istanti prima che tu raggiunga l'arcata dell'autostrada. Continui a correre e stai per uscire dall'arcata quando un ringhio feroce blocca la tua corsa.

Davanti a te due tarchiate figure canine avanzano minacciosamente. Sollevi la tua arma, ma esiti a premere il grilletto per timore di attirare altri nemici. La tua esitazione viene interpretata come debolezza, e i



(fig.9) Dal cancello est entrano quattro pesanti camion.

due segugi ti caricano all'istante scagliandosi contro il tuo petto.

Mastini	
Combattività 25	Resistenza 24

A causa della ferocia del loro attacco, non puoi impiegare nessuna arma per il combattimento corpo a corpo fino all'inizio del secondo scontro.

Se vinci, e il combattimento dura per meno di cinque scontri, vai al **206**.
Se il combattimento dura per più di cinque scontri, vai al **120**.

163

Concentri tutta la tua attenzione sull'avversario, perché si tratta di un avversario davvero temibile. Affrontarlo è estremamente difficile: è un bersaglio quasi imprendibile perché si nasconde dietro una colonna del negozio di ferramenta, e il suo abito scuro si mimetizza facilmente con l'oscurità.

Anche se la situazione non ti è favorevole, sai che questa è l'unica possibilità che hai di porre fine all'inseguimento, e di vendicare la morte dei tuoi tre compagni.

Se usi una pistola, vai al **132**.
Se usi un mitra, vai al **61**.
Se usi un fucile pesante, vai al **212**.
Se usi una carabina, vai al **98**.

164 *(fig. 9)*

Il timore che Knott abbia in qualche modo fatto scattare l'allarme svanisce subito, nel momento in cui ti

accorgi che la sirena proviene dall'entrata principale: annuncia l'arrivo del convoglio di esplosivi. Quattro camion, completamente coperti di uno spesso strato di polvere rossastra, la polvere del deserto, entrano rombando attraverso l'ingresso est e si fermano con rumorosi cigolii di ferraglia. Osservi nervosamente la scena: vedi sbucare Mad Dog Michigan accompagnato da un altro uomo, un messicano (con ogni probabilità si tratta di Santiago), e lo vedi correre verso i veicoli per ispezionare il carico. Dopo aver controllato che tutto sia in ordine i due se la prendono con i guidatori per il ritardo.

Il capitano osserva tutto con paziente attenzione. Quando Mad Dog e il suo seguito si allontanano e si dirigono verso l'entrata principale, Frankland ordina a te e a Haskell di prepararvi a muovervi. Gli uomini delle bande che si erano radunati attorno ai veicoli si disperdono, e il capitano vi sussurra l'ordine: "Ok, è ora!"

Il convoglio di esplosivi comprende quattro camion, che adesso sono parcheggiati uno dietro all'altro al centro del circuito da corsa. Il sergente Haskell opta per i due veicoli che si trovano alla fine della fila, e lascia il primo e il secondo camion a te e al capitano. Frankland a sua volta lascia che sia tu a scegliere il camion sul quale piazzare la tua mina.

Se decidi di avvicinarti al primo veicolo, vai al **239**.
Se preferisci colpire il secondo camion, vai al **290**.

165

Sollevi il chiavistello e spingi dolcemente la porta, ma vedi subito che non si muove di un solo centimetro. Pensi che sia chiusa dall'interno, ma poi noti che è storta rispetto al vano di legno su cui è fissata, e capisci che si è semplicemente incastrata. Un calcio ben assestato, e la porta si spalanca.

All'interno vedi un grande letto di legno di pino con un copriletto di pelle di coniglio. Ai piedi del letto c'è un appendiabiti dove sono appesi alcuni abiti da uomo e da donna. Vedi anche un tavolino, poco più in là, con sopra accuratamente sistemate una serie di sbiadite fotografie di famiglia. Esamini un ripostiglio dietro alla porta, e trovi una **torcia solare** e un **cacciavite**.

Se desideri provare ad aprire la porta che si trova sull'altro lato del corridoio, vai al **59**.
Se decidi di aprire la porta che si trova in fondo al corridoio, vai al **196**.

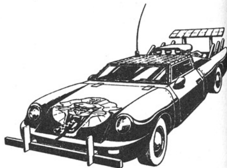


166

È un uomo con le gambe arcuate, come quelle di un fantino, quello che sta scendendo le scale. Si trova a metà strada quando vede il capitano inginocchiato accanto al corpo di una sentinella uccisa. A quella vista l'uomo si ferma di scatto e sgrana gli occhi per la sorpresa. Apre la bocca per gridare, e allora decidi di intervenire: tiri indietro il braccio, e scagli la tua arma contro il suo petto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo al tuo punteggio totale di Agilità.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 5, vai al **144**.
Se va da 5 a 9, vai al **51**.
Se è 10 o più, vai al **24**.



167

Da questo lato la discesa è molto meno ripida e più agevole, e non hai difficoltà a calarti fino al bordo del canalone. Sollevando una densa nuvola di polvere scendi la parte finale del declivio, e raggiungi la moto il più velocemente possibile. Ti aspetti di trovare un ammasso contorto di ferraglia, ma con tua grande sorpresa - e sollievo - scopri che la moto è ancora in grado di partire. Raddrizzi il manubrio e il parafango anteriore, fai ripartire il motore, e cerchi di allontanarti Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo al tuo punteggio totale di Guida.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 10, vai al **281**.
Se è 10 o più, vai al **225**.

168

Il fatto che il capitano Frankland e il sergente Haskell vi stiano sparando contro ti sorprende e ti spaventa. Ma quando la scarica di proiettili solleva la polvere della strada, il tuo naturale istinto di sopravvivenza ha la meglio.

L'unico riparo che vedi è un fossato poco profondo che corre parallelo alla strada, e ti dirigi velocemente in quella direzione. Un'altra esplosione di pallottole ti seguono: questa volta i proiettili non mancano il bersaglio, colpiscono la parte anteriore della moto e mandano in brandelli la gomma. Mentre stai abbandonando la strada perdi il controllo della guida, e l'ultima cosa che vedi sono le leve dei freni che stai stringendo: perdi 4 punti di Resistenza.

Quando riprendi i sensi ti ritrovi a bordo di un camion: metti lentamente a fuoco i visi del capitano e del sergente, chini su di te. La testa ti fa un male cane, ma tranne che per una leggera botta e un graffio di notevoli dimensioni sulla tempia sinistra sei uscito praticamente indenne dal terribile capitombolo.

Knott è sopravvissuto anche lui alla caduta, ed è occupato a far partire il motore del veicolo. Ora che gli altri si sono tranquillizzati sul tuo stato di salute, la squadra può proseguire il cammino. Il motore parte

senza alcuna difficoltà, e voi potete continuare il viaggio verso nord lungo la Superstrada numero 81.

Vai al **230**.



169

In silenzio vi accingete al triste compito di seppellire il corpo del sergente Haskell, adagiandolo nella morbida terra che fiancheggia questo tratto di strada. Il capitano Frankland costruisce una croce e la posa sulla tomba. Poche parole, in ricordo del suo onore di uomo, e del suo coraggio di soldato morto nell'adempimento del dovere, e la triste cerimonia è conclusa.

Tu e il capitano lasciate indietro Knott, il quale si ferma a versare il suo ultimo tributo di lacrime all'amico, e ritornate verso il furgone per cercare di stendere un piano d'azione. Mad Dog Michigan ha evidentemente assoldato dei killer, assassini della C.A.O.S. che operavano sotto il suo comando negli anni precedenti al disastro. Se è stato uno di quei maledetti ad uccidere Haskell, è chiaro che non si fermerà fino a quando non vi avrà ammazzati tutti quanti.

"Dobbiamo continuare a muoverci se vogliamo restare fuori dal raggio d'azione del killer" dice il capitano Frankland scrutando il terreno circostante. "Ho avuto altre esperienze con questi assassini, nel passato. Sono assolutamente spietati, vere macchine per uccidere, e comunque sono dei professionisti di prima qualità".

Subito dopo, quasi in risposta alle sue parole e ai tuoi timori, un'altro colpo di arma da fuoco echeggia tra le montagne coperte dal manto verde-scuro dei pini.

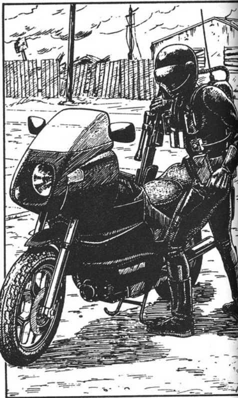
Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 3, vai al **340**.
Se va da 4 a 9, vai al **277**.

170

Raggiungi la parte anteriore del camion, e incominci ad aiutare Frankland e Knott a togliere di mezzo i rifiuti e i calcinacci che vi stanno impedendo la fuga. Una pesante trave di legno, che una volta doveva essere un palo per reggere i cavi dell'elettricità, si è incastrata tra la ruota e il parafango anteriore del camion. Con il tuo aiuto i due riescono a muoverla un po'. Knott ritorna nella cabina di guida e fa partire il motore. Poi, mentre porta il camion oltre la cima della montagnola, tu e il capitano saltate oltre il portellone e vi issate a bordo del veicolo.

La strada finisce in una sorta di terreno abbandonato, ma sai che qualche centinaio di metri più avanti si trova una superstrada che corre in direzione ovest. Il capitano sbircia attraverso la finestrella che guarda nella cabina di guida ed esplode in una risata ironica.



(fig.10) Appena sceso dalla moto, l'uomo controlla rapidamente la sua tuta ad aria condizionata.

"Prendi quella strada e vai verso ovest" dice a Knott, il quale ubbidisce prontamente. Poi si volta verso il sergente, e osserva: "A quanto pare l'hai avuta vinta tu, Haskell: ci stiamo dirigendo verso Mimbres".

Vai al **326**.

171 *(fig. 10)*

Alla fine del corridoio trovi un ripostiglio, con una finestrella che guarda sulla strada principale; ti apposti e incominci a seguire i movimenti del centauro nemico. Indossa una tuta da motociclista di pelle nera molto aderente, un casco integrale nero anch'esso e ostenta un equipaggiamento da combattimento che lo fa sembrare quasi un futuristico guerriero dello spazio.

Con un movimento lento e calcolato, smonta dalla moto e indugia qualche istante per controllare se il sistema di aria condizionata di cui è dotata la sua tuta è a posto. Poi estrae una potente carabina dalla sacca laterale della moto e avanza lungo la strada principale, cercando di tenersi al coperto nei vani bui delle entrate dei negozi e delle porte degli uffici. L'uomo si trova a circa trenta metri di distanza, dall'altro lato della strada, quando improvvisamente si ferma per estrarre dalla cartucciera che porta legata ai fianchi un proiettile dalla punta arancione. Lo osservi con preoccupazione mentre infila la pallottola nella canna della carabina, e intuisci facilmente le sue intenzioni. Solleva l'arma all'altezza della spalla e prende accuratamente la mira contro la tua moto. Senti un rumore secco e forte, seguito da un'esplosione assordante: il proiettile incendiario perfora il serbatoio della benzina e lo fa esplodere.

Il cuore ti batte forte, mentre lo guardi osservare freddamente la carabina e prepararsi a ricaricarla.

Se decidi di sparare al killer mentre sta ricaricando la carabina, vai al **163**.

Se non hai munizioni a sufficienza, o scegli di non spararargli, vai al **304**.

172

Con movimento esperto togli la sicura e punti la pistola contro il motociclista. Prendi la mira, e nel momento in cui il mirino si fissa su un punto a mezzo metro dai fari anteriori del veicolo incominci a premere lentamente il grilletto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo al tuo punteggio totale di Mira.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 10, vai al 27
Se è 10 o più, vai al **112**.

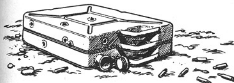
173

Con i nervi tesi allo spasimo aspetti un minuto intero prima di guardare fuori dalla finestra. Non c'è traccia del tuo inseguitore, e d'un tratto ti assale il dubbio che possa essere entrato nel tribunale. Sbirci con cautela nel passaggio di fuori, poi attraverso la balaustra dell'entrata, ma non vedi anima viva.

Decidi di allontanarti dal tribunale fino a che sei in tempo. Il passaggio conduce ad una scalinata alla fine della quale c'è un'uscita di sicurezza. Attraverso un'apertura della porta vedi che il cortile esterno è deserto, così spingi il chiavistello e apri la porta. Hai fatto solo qualche passo, quando il killer arriva di corsa e volta l'angolo del tribunale: ha una carabina in mano.

Se possiedi un'arma da fuoco, e hai munizioni a sufficienza per aprire il fuoco, vai al **181**.

Altrimenti vai al **270**.



174

Knott fa il palo mentre tu guardi nella cabina di guida. Non ci trovi niente di utile, nemmeno la chiavetta dell'avviamento, e così lasci perdere e corri verso il retro del camion. Le portiere sono aperte e all'interno trovi numerose scatole con dentro i seguenti oggetti:

Cibo a sufficienza per due Pasti
Coperta
Torcia solare
Lima
Cassetta per gli attrezzi
Pompa dell'aria
Acqua a sufficienza per tre razioni
Bende e cerotti per due unità di pronto soccorso
Fune

Se decidi di prendere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro d'Azione.

Soddisfatta la tua curiosità, ti allontani dal camion e fai cenno a Knott di andare avanti.

Vai al **138**.



(fig.11) Il bandito si gira prima che tu riesca a colpirlo.

175

Quando giungi nella cittadina di Elfrida il sole è scomparso oltre le montagne, e già la tenue luce del crepuscolo si dissolve nell'oscurità della notte. Elfrida era una volta il centro di una piccola comunità rurale, ma ora non è altro che un triste agglomerato di edifici in rovina, abitati solamente dal vento, e di baracche che fiancheggiano il fiume. Sei sfinito per la stanchezza, e le ferite superficiali che hai riportato durante la fuga dal killer ti fanno male: decidi di fermarti ad esaminare la cittadina, e a riposare un po'.

Una sala - che una volta doveva essere un bar - dotata anche di una cantina ti offre un buon rifugio. Raggiungere Tucson da solo e con il buio non ti sembra un'idea brillante, così decidi di trascorrere la notte nella cantina e di proseguire il cammino il giorno dopo, alle prime luci dell'alba. Temendo che il killer possa ancora essere sulle tue tracce, ti dai da fare per barricare la porta della cantina. Solo dopo esserti assicurato che non è possibile entrare senza svegliarti, ti sistemi per terra e ti prepari a goderti un meritatissimo riposo.

Prima di addormentarti devi consumare un Pasto, oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Vai al **110**.

176 *(fig. 11)*

Monti sulla jeep e cerchi di colpire dal di dietro la testa del tuo avversario. Purtroppo nell'avvicinarti fai rumore, e l'uomo riesce parzialmente a voltarsi prima che tu riesca a colpirlo. Vede il tuo pugno alzato e

schiva il tuo braccio con un rapido movimento della mano.

Maverick

Combattività 14 Resistenza 23

Poiché il tuo attacco ha preso di sorpresa l'avversario, ignora ogni perdita di Resistenza che subisci nel primo scontro del combattimento.

Se vinci e il combattimento dura per quattro scontri o meno, vai al **320**.

Se il combattimento dura cinque scontri o più, vai al **217**.

177

Grazie al tuo voto la decisione di evitare Columbus si impone per tre a uno. "Ok, gente, è deciso" commenta il capitano. "Faremo una deviazione sulla Superstrada 9".

"Penso che faremo meglio a sbrigarci, signore" esclama Knott improvvisamente. "A quanto pare i ragazzi di Mad Dog ci sono alle calcagna". E così dicendo indica una lunga striscia di polvere che si solleva sulla strada in direzione sud.

"Maledizione!" ringhia Frankland. "Ci mancava solo questa. Forza, filiamo. Non ho nessuna voglia di incontrare quegli scalmanati".

Knott si mette al volante, mentre il capitano si siede accanto a lui nella cabina di guida. Invece tu il sergente salite sul retro e vi appostate dietro il portellone posteriore, pronti a sparare. Mentre il camion parte rombando, osservate con ansia crescente la colonna di polvere che si avvicina.

Vai al **275**.



178

Vi lasciate alle spalle il relitto in fiamme e vi allontanate a grande velocità da Lordsburg seguendo l'Autostrada Federale numero 10. Vi aspettate un inseguimento, ma la città si allontana lentamente e svanisce a poco a poco nell'oscurità, senza che voi riusciate a scorgere alcun segno di presenza nemica.

Percorrete quindici miglia circa e raggiungete l'incrocio con la Superstrada numero 80. Proprio in quel momento il carburante finisce, la jeep si ferma, e il capitano Frankland scende per andare a prendere una capiente tanica legata sul retro del veicolo.

"Qui dentro ci sono circa cinque litri di carburante" dice svitando il tappo della tanica e versando il contenuto nel serbatoio vuoto della jeep. "Non ci porterà molto lontano" osserva poi con aria scettica.

Il capitano sta ancora versando le ultime gocce di benzina, quando all'improvviso scoprite perché nessuno vi ha seguito nella vostra fuga da Lordsburg.

Vai al **309**.

179

Stai per prendere la pistola, ma una voce rauca e aspra grida: "Non pensarci neanche!" La figura dell'uomo si staglia nel vano della porta mentre i suoi segugi saltano fulminei oltre la scrivania pronti a bloccarti. Ti tuffi fuori dalla finestra prima che l'uomo abbia il tempo di puntare la sua arma contro di te e fare fuoco. Senza dubbio la tua rapida reazione ti salva la vita, perché l'uomo - che appartiene alla banda degli Angelinos - ha legato la torcia alla canna del mitra e l'arma micidiale è quindi già puntata contro il tuo petto. Proprio nel momento in cui ti muovi l'uomo preme il grilletto e una scarica micidiale di piombo manda in mille pezzi il vetro della finestra: però per fortuna nessuno dei proiettili raggiunge il bersaglio. Una piattaforma di ferro della scala antincendio blocca la tua caduta, ma rimani ugualmente ferito. Infatti la piattaforma è tutta ricoperta di vetri aguzzi e affilati, che ti tagliano in più parti le mani e le ginocchia: perdi 1 punto di Resistenza. Sconvolto per lo shock d'essere scampato per un pelo alla morte, quasi non ti accorgi dei tagli alle mani e alle gambe, e ti allontani barcollando giù per la scala di sicurezza.

Vai al **282**.

180

Scopri con sollievo di avere con te una confezione di compresse per depurare l'acqua.

Se vuoi depurare l'acqua in modo da poter riempire la tua borraccia puoi farlo, perdendo però una unità di pronto soccorso.

Per proseguire, vai al **289**.

181

In quest'attimo cruciale ti trovi tra la vita e la morte, e non riesci a pensare razionalmente. Agisci per puro riflesso, e nel momento in cui sollevi l'arma per fare fuoco hai come la strana impressione che tutto stia succedendo al rallentatore. Per un attimo fugace ti senti straordinariamente consapevole di quanto sta accadendo, una sensazione che forse i pistoleros all'OK Corral hanno provato nel corso dei primi due secondi del loro scontro selvaggio. Poi l'incantesimo si rompe, e le vostre armi fanno fuoco simultaneamente.

Somma il tuo punteggio di Agilità con quello di Mira. Ad essi aggiungi anche i punti di Resistenza che possiedi in questo momento.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 21, vai al **141**.

Se è 21 o più, vai al **150**.

182

Con uno scatto disperato ti alzi in piedi e ti lanci fuori dalla traiettoria del centauro, che si sta avvicinando velocissimo e punta esattamente contro la pompa di benzina.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo al tuo punteggio totale di Agilità.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 7, vai al **308**.

Se è 7 o più, vai al **226**.

183

La temperatura continua a salire, mentre il camion prosegue lungo i resti della Superstrada 81 e attraversa un paesaggio davvero pittoresco. A mezzogiorno circa raggiungete un canyon tortuoso e profondo che fa parte del grande spartiacque continentale. Da lontano i numerosi strati di roccia assomigliano a giganteschi nastri colorati immersi nella calda luce del sole: sono davvero uno spettacolo impressionante.

"Il convoglio dovrebbe avere già raggiunto Deming a quest'ora" osserva il capitano guardando l'orologio. "Quando avremo raggiunto l'autostrada faremo meglio a fermarci e aspettarli lì. Non ha molto senso viaggiare con questo caldo se possiamo farne a meno".

Ha appena finito di pronunciare le ultime parole quando sentite una forte esplosione. Il camion trema e poi il motore incomincia a sobbalzare. Knott grugnisce temendo il peggio, e preme disperatamente il piede sull'acceleratore per impedire al motore di spegnersi del tutto. Per mezzo miglio il camion continua a camminare lungo la strada con un'andatura simile a quella di un canguro ubriaco. Alla fine, però, il motore dà un ultimo sussulto e si spegne.

Un veloce esame del motore rivela immediatamente qual è il problema: un pezzo del dispositivo di accensione elettronica si è rotto. Knott ricorda di averne visto uno, appoggiato su uno dei banchi di lavoro della stazione di servizio di Hachita, e si maledisce per non averlo preso allora. Per lo meno il pezzo di ricambio è recuperabile. Knott si offre volontario per tornare in città, a dieci miglia di distanza dal punto in cui vi trovate, e chiede se qualcuno di voi è disposto ad accompagnarlo.

Se desideri ritornare a Hachita assieme a Knott, vai al **49**.

Se preferisci rimanere vicino al camion, vai al **286**.



184

La strada si riduce a una strettoia, alla fine della quale c'è una curva a U. La fatica e la stanchezza ti rendono molto difficile la concentrazione: imbocchi il tornante a velocità troppo alta, la jeep sbanda verso sinistra e scivola sul terreno instabile che si trova ai bordi della strada. Le ultime cose che riesci a vedere, mentre la jeep precipita nel canyon, sono le cime dei pini affusolati che punteggiano il fondo del canyon, 50 metri più in basso.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

185

Il cane comincia a guaire eccitato, e incomincia a seguire una traccia di odore che lo guida ad una credenza che si trova dalla parte opposta della stanza. Senti l'uomo che sogghigna soddisfatto, e poi una esplosione di arma da fuoco che manda in pezzi l'anta di legno della credenza. Il cane scava in mezzo a quel poco che rimane della porta e scopre un branco di topi, che avevano fatto la tana in mezzo ai libri che si trovavano sullo scaffale di fondo. L'uomo impreca e lascia che il suo segugio si goda per un po' quell'appetitoso bottino prima di tirarlo via con uno strattone.

Poi si volta e lascia la stanza per andare a cercarti al piano superiore.

Aspetti fino a quando i suoi passi non sono del tutto svaniti in lontananza, e poi esci da sotto il tavolo e torni alla finestra. Dopo alcuni tentativi andati a vuoto, riesci a far girare la maniglia. Apri velocemente la finestra e abbandoni l'edificio scendendo le scale antincendio senza che nessuno ti abbia visto.

Vai al **158**.

186

Gridi a Knott di coprirti, e ti metti a correre verso la porta proteggendoti con un braccio dall'impatto. Con un urto violento la tua spalla forza la porta di legno, e l'impeto spezza in due il chiavistello : perdi 2 punti di Resistenza.

La porta si spalanca, e tu indietreggi per lasciare entrare Knott, il quale si trova alle tue spalle in posizione d'attacco, la pistola stretta in pugno pronta a fare fuoco. Ma non c'è bisogno di sparare, e quando entrate nella stanza scoprite che l'uomo con la barba è scomparso.

Vai al **233**.

187

Senti all'improvviso un lancinante dolore nella schiena, e subito la vista ti si annebbia. Un proiettile di pistola ti ha colpito: ti sforzi di rimanere in vita, ma si tratta di un combattimento che non puoi vincere. A poco a poco la stretta delle tue dita si indebolisce, precipiti per tre piani e cadi nel vicolo sottostante.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, a Lordsburg.

188

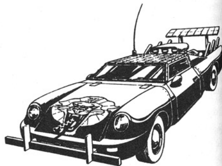
Immediatamente, più forti del rombo del motore, senti delle grida e degli sporadici colpi di arma da fuoco. Segue poi un tonfo sordo, e il pavimento trema violentemente mentre il camion si va a schiantare contro la barricata. Haskell perde la presa e cade pesantemente ai tuoi piedi, mentre il camion sobbalza e si impenna come un cavallo imbizzarrito. La caduta di Haskell ti fa perdere l'equilibrio, e ruzzolate tutti e due sul pavimento mentre il veicolo scivola sulla strada. Poi senti un secondo tonfo, ancora più forte del primo, e il camion si ferma bruscamente.

Sei tutto ammaccato e stordito, ma ancora abbastanza cosciente per renderti conto che qualcosa sta andando nel verso sbagliato, e in maniera davvero preoccupante. Hai l'arma ancora al tuo fianco; automaticamente la afferri e con fatica ti alzi in piedi. Hai appena stretto

le dita sull'impugnatura quando vedi due Mexicans che tentano di scavalcare il portellone posteriore.

Se desideri aprire il fuoco contro i due messicani e sei in grado di farlo, vai al **267**.

Se preferisci non aprire il fuoco, oppure non puoi farlo, vai al **312**.



189

Gli alberi vi nascondono alla vista del killer, quindi vi alzate in piedi e vi affrettate verso l'interno della foresta. Qui l'aria è pesante, immobile, e c'è un caldo soffocante, ma almeno gli alberi vi proteggono dai raggi cocenti del sole di mezzogiorno. Per due ore continuate a salire lungo le pendici coperte di pini delle Pendregosa Mountains, camminando in direzione ovest. Nel corso del duro e impervio cammino scambi solo un paio di parole con Knott. Il dolore e lo shock ti sconvolgono ancora la mente, e per quanto tu cerchi di allontanarle dal pensiero, le immagini degli ultimi istanti di vita dei vostri compagni continuano a ritornarti alla mente. Riesci infine a superare la sofferenza e il senso di disorientamento, ma la sensazione che il killer nemico si nasconda da qualche parte lì vicino non ti abbandona per un solo attimo.

A metà pomeriggio circa trovate un sentiero che si inerpica in mezzo ai cespugli, che stanno diventando sempre più fitti e rigogliosi. La scoperta del sentiero vi fa tirare un sospiro di sollievo, perché quassù la vegetazione è veramente come una piccola selva, intricata, impervia, e difficile da attraversarsi. Seguite il sentiero per circa un'ora, e poi scoprite che questo continua a salire molto più ripidamente lungo il fianco della montagna, fino a raggiungere un gruppo di rocce frastagliate.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo al tuo punteggio totale di Orientamento.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 8, vai al **94**.

Se è 8 o più, vai al **62**.

190

"Ok, Mark" dice il capitano. "Il sergente e io prenderemo la strada periferica. Andremo per primi. Dateci il tempo di lasciare libera la zona, poi tu e Knott aspettate circa cinque minuti prima di muovervi. Chiaro?"

"Non vi sono problemi" rispondi fiduciosamente. "Ci incontriamo al ponte all'ora 01.00".

Trattieni il respiro, e osservi attentamente i due soldati scivolare silenziosamente oltre il muro di protezione e allontanarsi furtivamente dal rassicurante rifugio di Fort Bliss. Si mimetizzano perfettamente con il brullo terreno circostante, così li perdi quasi subito di vista e ti è impossibile seguire i loro passi, che presumibilmente li condurranno ad uno dei tratti sopraelevati della Superstrada 54. Un quarto d'ora più tardi tutto è ancora tranquillo e silenzioso. Sei certo che i tuoi due compagni hanno ormai superato la zona, e quindi fai cenno a Knott di seguirti; ti abbassi a terra, e incominci a percorrere silenziosamente il terreno roccioso adoperando solamente i gomiti e le ginocchia.

Il debole chiaro di luna serve sia a illuminare che a coprire il vostro cammino. Vi avvicinate con cautela alla Montana Road, una strada che corre un centinaio di metri più in là, e parallelamente alla postazione dei vostri avversari. Ogni vostro movimento è lento e calcolato, quasi che il terreno fosse cosparso di uova, dal momento che dovete fare estrema attenzione a non sollevare polvere e rivelare così agli avversari la vostra presenza. Raggiungete infine un basso fossato che corre di fianco alla strada, e ve ne servite per nascondervi parzialmente mentre vi dirigete verso un gruppo di edifici in rovina ai bordi della città. Vi trovate a meno di venti metri da essi quando l'abbaiare dei cani da inseguimento avversari ti fa gelare il sangue nelle vene. Sono i segugi dei vostri nemici, e hanno evidentemente fiutato qualcosa nella tiepida aria notturna.

Con il cuore che ti batte forte, sbirci oltre il bordo del fossato cercando di distinguere qualcosa. Non riesci a vederli, ma senti che si stanno avvicinando velocemente. Devi agire in fretta se non vuoi essere catturato dai segugi dei killer.

Se possiedi almeno una razione di cibo, e decidi di usarla per distrarre i cani, vai al **109**.

Se non possiedi del cibo, o non vuoi usarlo, vai all'**89**.



191

Afferri la granata con la mano destra, e regoli a cinque secondi il timer. Poi togli la sicura e lanci la bomba in direzione dei cespugli dove hai localizzato il tuo avversario.

Inizi il conto alla rovescia partendo da cinque, e nell'istante in cui arrivi a zero senti esplodere la granata con un boato sconvolgente. Balzi immediatamente in piedi e sali di corsa le scale. Nel momento in cui esci dal cratere cerchi di determinare la tua destinazione attraverso la cortina di fumo prodotta dalla bomba e che ora aleggia tra i pini.

Somma il tuo punteggio di Agilità a quello di Intelligenza. Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e aggiungilo alla somma dei due punteggi.

Se il totale è meno di 8, vai al **249**.

Se è 8 o più, vai al **210**.

192

Sconfitti ambedue gli avversari, tu e Knott controllate i loro corpi e le sacche della moto, e scoprite i seguenti oggetti:

- Pistola (con quattro proiettili da 9 mm)
- Fucile pesante (con due proiettili calibro 12)
- Coltello [2]
- Martello [2]
- Tre proiettili calibro 12
- Diciotto proiettili da 9 mm
- Cibo a sufficienza per tre Pasti
- Acqua a sufficienza per tre Razioni
- Compresse per purificare l'acqua, bende, antidolorifici e antisettici, a sufficienza per formare quattro unità di pronto soccorso
- Binocolo
- Bussola
- Razzo da segnalazione

Se decidi di prendere una di queste armi, munizioni, unità di pronto soccorso o oggetti dello zaino, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro d'Azione.

Nascondete i corpi prima di entrare nella stazione di servizio per cercare i pezzi di ricambio per il dispositivo di accensione.

Vai al **273**.

193

Dalla canna del mitra di Mad Dog erompono vampate di fuoco; senti un dolore lancinante esploderti nella spalla, nel collo e nella testa. In un attimo la vista ti si annebbia, e tutto quello che riesci a vedere è un turbinio caleidoscopico di colori fra i quali predomina il rosso.

In un solo attimo fatale la tua macchina scarta di lato, scivola lungo la strada e si va a schiantare contro la barriera, trasformandosi in una palla di fuoco. Con un crudele grido di trionfo, Mad Dog Michigan passa accanto al tuo veicolo in fiamme, elettrizzato dalla consapevolezza di essere infine riuscito a portare a termine la sua vendetta.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, a meno di trenta miglia da Tucson.



194

Riesci a ferire l'uomo, ma ciò non gli impedisce di rispondere al fuoco: indietreggia barcollando e scarica contro il tuo nascondiglio tutto il suo caricatore. I proiettili crivellano il tavolo e ti colpiscono alle gambe e al petto. Cerchi di muoverti ma non ci riesci. Vedi come dei colori che ondeggiano davanti ai tuoi occhi,

mentre un dolore lancinante ti si diffonde per tutto il corpo. Un irresistibile torpore ti annebbia la mente e ti spinge a chiudere gli occhi; cerchi di resistere, ma inutilmente. Alla fine scivoli dolcemente in un sonno dal quale non ti risveglierai mai più.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, a El Paso.

195

Adoperando dei pezzi di gomma, del nastro isolante e delle strisce di metallo che avete ricavato da una vecchia tanica per l'olio, aiuti il sergente a riparare i tre fori di proiettile. Nel frattempo gli altri riescono a estrarre quasi dieci litri di carburante dalle pompe della stazione di servizio e a versarlo nel serbatoio che avete appena riparato. Il capitano Frankland avrebbe preferito trovare un po' più di benzina, ma Knott lo assicura che i litri che sieti riusciti a recuperare vi basteranno per raggiungere Lordsburg, la città in cui vi dovete incontrare con il convoglio.

Completato il travaso della benzina rimontate sul camion, mettete in moto e partite dirigendovi a nord verso l'Autostrada Federale numero 10.

Vai al **183**.

196

Ti allontani dalla stanza da letto e ti avvicini con estrema cautela alla porta che si trova alla fine del corridoio, facendo attenzione a non far scricchiolare le assi di legno del pavimento. Sulla porta, più o meno all'altezza dei tuoi occhi, c'è una piccola apertura coperta da un pannello mobile di legno: è certamente uno spioncino.

Accosti l'orecchio, e senti delle voci indistinte che parlottano nella stanza. Non riesci a capire quello che stanno dicendo ma intuisci dal loro tono che sono molto spaventate. Sollevi delicatamente il chiavistello, ma scopri che la porta è chiusa dall'interno.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **46**. Se va da 5 a 9, vai al **316**.

197

Trascini velocemente il corpo dell'uomo sotto il camion e lo nascondi dietro le ruote posteriori. Poi ti volti e concentri la tua attenzione sul veicolo davanti a te. Il capitano è accucciato lì sotto e ti fa segno di posizionare la tua mina a contatto. Agganci il pesante congegno al serbatoio polveroso e togli con cautela la sicura. Ancora una volta il capitano ti fa segno, e ancora una volta obbedisci al suo comando premendo il pulsante del timer. Appena senti l'orologio che comincia a ticchettare, chiudi lo zaino e scatti verso il camion su cui è salito Knott.

Frankland e Haskell si uniscono a te: il capitano sta correndo qualche metro più avanti, e il sergente - che ha dovuto piazzare due esplosivi - è un po' più indietro. Knott vi intravvede nello specchietto retrovisore e mette subito in moto, facendo uscire un denso fumo dal tubo di scarico. Il capitano raggiunge la parte posteriore del veicolo e salta oltre il portellone, proprio nel momento in cui due avversari si accorgono

della vostra fuga e incominciano a gridare per dare l'allarme. Le loro urla ti distraggono per un attimo, e così non vedi una pesante scatola di metallo pochi metri davanti a te.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai punti di Agilità.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 10 vai al **107**.
Se è 10 o più, vai al **224**.

198

Seguite la strada principale e esaminate una dozzina di relitti di automobili: nessuno ha nemmeno lontanamente l'aria di poter funzionare di nuovo. L'ultimo edificio della strada è l'Ufficio Postale, e quando lo raggiungete vi siete ormai rassegnati al fatto che la vostra ricerca è stata del tutto vana.

Ad ogni modo Knott vuole controllare l'edificio, e dal momento che avete ancora qualche minuto a vostra disposizione prima di dover raggiungere Frankland e Haskell, decidi di aiutarlo.

Se decidi di esaminare il parcheggio sul retro dell'Ufficio Postale, vai al **108**.
Se preferisci esaminare l'edificio stesso, vai al **247**.

199

Rotoli sotto la macchina, appena in tempo per vedere i piedi dei tuoi avversari raggiungere la base della rampa. Per qualche secondo gli uomini rimangono lì senza muoversi; poi avanzano lungo il passaggio al centro fermandosi di tanto in tanto a controllare tra le file di macchine parcheggiate. Cerchi di rimanere immobile il più possibile, fino a quando loro non raggiungono le scale e iniziano a salire; poi scivoli fuori dal tuo nascondiglio, e corri in direzione della rampa d'uscita.

Quando i tuoi avversari capiscono che sei riuscito a fuggire, tu hai ormai coperto una considerevole distanza in direzione del centro della città e sei abbastanza lontano dal parcheggio per ritenerti al sicuro. Percorrendo soltanto i vicoli e le strade secondarie riesci a penetrare nel cuore della città evitando di essere scoperto dalle pattuglie nemiche. Raggiungi infine le rive del Rio Grande e segui il fiume in direzione ovest, verso il luogo dove avete stabilito di incontrarvi. Gli scontri con gli uomini di Mad Dog hanno rallentato il tuo cammino e ora, mentre attraversi i passaggi e le piazzole che fiancheggiano il corso d'acqua, incominci a temere di essere troppo in ritardo e di non riuscire a raggiungere gli altri. Stai camminando spedito lungo una stradina fiancheggiata da un muro quando scorgi lo Stanton Street Toll Bridge a meno di 400 metri. Sei sicuro che si tratti del ponte giusto, perché quello è l'unico ancora intatto. Una veloce occhiata all'orologio ti conferma il fatto che hai meno di dieci minuti a tua disposizione per raggiungere il luogo dell'appuntamento.

Stai per metterti a correre quando d'un tratto senti alle tue spalle un rumore che ti ghiaccia il sangue nelle vene: il sinistro 'click' di una pistola che viene caricata.

Vai al **104**.



(fig.12) Uno dopo l'altro, i componenti del piccolo gruppo di sopravvissuti escono dalla botola.

200 *(fig. 12)*

L'uomo entra nella stanza. La sua pistola, puntata contro di voi e pronta a far fuoco, vi impedisce di reagire in qualsiasi modo. Vi fa cenno di indietreggiare contro il muro; voi ubbidite ai suoi ordini, e lui chiama i suoi compagni che si erano nascosti sotto il pavimento.

"È tutto a posto, Jack, li ho sotto tiro. Puoi far salire gli altri, ora".

Uno alla volta i componenti di una famiglia di sopravvissuti salgono le scale e affollano la stanza. Il primo a comparire è un uomo sulla trentina, magro e senza barba, che assomiglia moltissimo all'uomo con la pistola. Lo seguono due donne apparentemente della stessa età, e poi due ragazzi: un bambino di circa otto anni, e una ragazzina di circa undici.

Le donne e i bambini si allontanano dalla stanza per andare a controllare che la porta d'entrata sia ben chiusa e sbarrata, mentre i due uomini - chiaramente due fratelli - vi chiedono chi siete e perché vi trovate lì.

Vai al **302**.

201

Metti a fuoco le lenti, e immediatamente vedi qualcuno muoversi tra i pini color grigio scuro a meno di trenta metri di distanza. È un uomo con la barba, di circa quarant'anni, che indossa una camicia scozzese e un paio di jeans rattoppati. Ha in una mano un paio di conigli morti, e nell'altra una piccola ascia. Riferisci lentamente a Knott quello che stai vedendo, e lui

commenta: "Non credo che sia uno dei killer della C.A.O.S.. Cosa pensi sia meglio fare, Mark?"

Se vuoi chiamare l'uomo, vai al **325**.
Se invece decidi di seguirlo senza farti vedere, vai al **159**.

202

Il capitano guida la squadra attraverso gli edifici di quello che una volta era l'ufficio di immigrazione di confine, e poi attraverso un passaggio di servizio con il pavimento in ferro. Il cancello d'accesso al ponte è chiuso a chiave, ma la serratura arrugginita cede facilmente, e voi lo oltrepassate e percorrete il corridoio di accesso senza difficoltà. Sotto i tuoi piedi riesci a vedere, attraverso la grata di ferro del pavimento, le acque del Rio Grande che scintillano al chiaro di luna. Alla tua destra si trovano i resti del Cordova Bridge. La sezione centrale è crollata negli anni immediatamente successivi al disastro, e i massi di pietra formano ora un'isola di cemento che divide le acque in mezzo al fiume. Il fragoroso rumore dell'acqua che scorre sopra le rocce nasconde in parte il rumore dei vostri passi mentre percorrete velocemente il passaggio in direzione della sponda messicana.

Vi trovate a meno di venti metri dal cancello di uscita quando il capitano fa cenno di fermarsi. Indica un punto verso la fine del passaggio; guardando attentamente vedi due sentinelle nemiche con le schiene rivolte verso il fiume. "Dobbiamo sistemare quei due il più silenziosamente e il più in fretta possibile" mormora Frankland abbassando la mano allo stivale e sfilando un pugnale da combattimento dalla lama scura.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 6, vai al **67**.
Se va da 7 a 9, vai al **131**.

203

Attendi con impazienza che il centauro si decida a fare la sua mossa. Passano più di dieci minuti prima che lui rimonti in sella alla moto e faccia ripartire il motore. Impugni la tua arma, sperando di riuscire a spararagli appena sarà a tiro, ma le tue speranze sono di breve durata: l'uomo volta la moto e parte nella direzione opposta.

Vai al **101**.

204

La violenza dell'urto vi manda entrambi a terra. Cerchi disperatamente di rialzarti in piedi, scuotendo la testa nel tentativo di riacquistare lucidità. Riesci a rialzarti prima del tuo avversario e approfitti senza un attimo di esitazione di questo vantaggio per attaccarlo.

Banderas	
Combattività 14	Resistenza 19

Poiché sei tu a sferrare il primo colpo, non subisci alcuna perdita di punti di Resistenza durante il primo scontro.

Se vinci il combattimento, vai al **257**.

205

Accecato dal fascio di luce abbagliante del riflettore, ti sforzi di evitare il furgone che vi sta venendo addosso e sterzi bruscamente verso destra. Il capitano Frankland sta maneggiando il pesante mitragliatore e si sta preparando a far fuoco proprio nel momento in cui tu giri il volante. Il brusco cambio di direzione non soltanto gli fa perdere il controllo dell'arma, ma lo scaglia all'improvviso fuori dalla jeep facendolo cadere proprio tra le ruote del furgone. L'incidente a Frankland distrae la tua attenzione dalla strada, e non vedi il profondo burrone che si confonde con il nero della notte. L'ultima cosa che riesci a sentire, mentre la jeep piomba nel vuoto, sono le grida di terrore di Haskell e Knott.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

206

Scavalchi i corpi dei cani proprio nel momento in cui il loro padrone, un uomo dal volto scavato e vestito soltanto di un panciotto malconcio e di un paio di jeans rattoppati, incomincia a correre verso di te brandendo una spranga di ferro. Sta chiamando i suoi cani per nome, e tu capisci immediatamente che non ti ha ancora visto a causa dell'oscurità che ti nasconde quasi completamente. Decidi di non affrontarlo ma di ritornare sui tuoi passi, per andare in cerca del tuo compagno.

Knott si è nascosto sotto un'arcata che si trova un po' più a sud. Ti vede, e nel momento in cui gli passi accanto, ti chiama per nome a voce bassa. Nel frattempo i vostri avversari hanno scoperto la morte dei cani e hanno dato immediatamente inizio a una frenetica caccia all'uomo. Per fortuna incominciano a cercarvi molto più in là, il che vi da la possibilità di allontanarvi furtivamente senza essere visti.

Vai al **288**.



207

Il terreno attorno alla radura è asciutto e friabile, e spesso cede sotto il tuo peso. Avanzi lentamente e con molta fatica nel terreno boscoso, afferrando i tronchi dei pini di montagna per non cadere di nuovo verso la valle sottostante.

Somma il tuo punteggio di Orientamento a quello di Agilità. Al numero che hai così ottenuto somma anche i punti di Resistenza che possiedi in questo momento.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 20, vai al 73.

Se è 20 o più, vai al **283**.

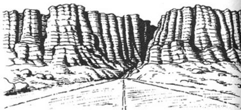
208

Stringi i denti e cerchi di tener duro. Poi una scarica di pallottole rimbalza sul muro e ti ferisce il dorso della mano sinistra: perdi 2 punti di Resistenza.

Il dolore alla mano è lancinante, ma scompare quasi subito per essere velocemente sostituito da una specie di formicolio che ti attanaglia i muscoli dell'avambraccio. La presa delle dita si indebolisce: d'un tratto ti accorgi che stai dondolando nel vuoto e che solo la stretta della tua mano destra ti sta impedendo di cadere.

Dopo un lasso di tempo che a te sembra interminabile i tuoi compagni si liberano degli avversari e vengono a salvarti. Un paio di braccia robuste afferrano il tuo braccio dolorante e ti portano in salvo; ma prima che tu riesca a ringraziare i tuoi soccorritori, loro si sono già voltati per seguire il capitano verso l'uscita antincendio dall'altra parte dell'edificio. Ti fermi solo il tempo necessario per riprendere fiato, afferri lo zaino e ti affretti a seguirli.

Vai al **151**.



209

Il capitano Frankland vi ordina di tornare sul camion. "Non sarà certamente questo, l'ultimo uomo di Mad Dog che avremo l'onore di vedere" commenta guardando verso ovest in direzione di Ciudad Juarez. "È meglio che ci muoviamo finché siamo in vantaggio. Abbiamo fatto parecchia strada ma ci sono ancora una quarantina di miglia da percorrere prima di arrivare a Deming".

Monta nella cabina di guida e si siede accanto a Knott che è al volante, mentre tu e il sergente Haskell vi sistemate nel retro del veicolo e cercate di trovare una posizione comoda. Lasciate la città dirigendovi a nord, proseguendo lungo i resti di una strada che dovrebbe portarvi oltre il confine e all'appuntamento con il resto del convoglio. A qualche miglio dalla città la strada attraversa un lago, passando sopra un ponte molto stretto. Ad est le prime luci dell'alba illuminano fiocamente il cielo: fissi senza vederlo il malinconico panorama che hai davanti agli occhi e pensi quasi senza accorgertene a Kate e al tuo gruppo.

"Se tutto fila liscio arriveremo a Deming un po' prima di mezzogiorno" dice Haskell, studiando la carta geografica illuminata soltanto da una debole lampadina appesa sul retro della cabina di guida. Poi fa scivolare la carta in una tasca del giubbotto da combattimento, spegne la luce e si stende sul pavimento per dormire. Ti senti molto stanco anche tu, e decidi di seguire l'esempio di Haskell; malgrado i sobbalzi del grosso camion decidi di concederti qualche ora di meritatissimo riposo.

Prima di dormire devi consumare un Pasto, o perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai all'**80**.

210

Ormai senza fiato per la corsa precipitosa, crolli tra la vegetazione e ti lasci cadere a terra: cominci a credere

di essere riuscito a scappare dalla radura sano e salvo. Stai cominciando a pensare che il killer non ti abbia visto quando senti inprovvisamente uno sparo, e un proiettile va a conficcarsi nel legno di un tronco a meno di due metri da te.

Vai al **14**.



211

Ti volti per scappare, ma subito il tuo avversario ti colpisce con la spranga di ferro in mezzo alla schiena.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo ai tuoi punteggi totali di Agilità e di Intelligenza.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 10, vai al **115**.

Se è 10 o più, vai al **40**.

212

Stai prendendo la mira con l'intenzione di colpire il killer in pieno petto, quando vedi che l'uomo solleva delle lenti che portava appese al collo, e che assomigliano molto a un binocolo da campo. Si porta le grosse lenti all'altezza della visiera e inizia a ispezionare i tetti delle case circostanti. È una cosa piuttosto strana: le case sono tutte abbastanza vicine, e sicuramente non c'è bisogno di un binocolo per vedere se c'è qualcuno sul tetto.

Poi dirige le lenti verso il basso, e si mette a controllare le finestre al pianterreno del tribunale. Ti si gela improvvisamente il sangue nelle vene quando capisci che quel tipo non sta usando un binocolo normale: quelle sono lenti sofisticatissime, che si fissano sull'oggetto intensificandone al massimo l'immagine. L'uomo ti vede e tu premi immediatamente il grilletto, temendo di aver rimandato l'azione troppo a lungo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo ai punti di Mira che possiedi in questo momento.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 11, vai al 346.

Se è più di 10, vai al **4**.

213

Fai fuoco, e subito dopo ti lanci sul pavimento del camion sperando di evitare così la risposta del tuo nemico. Fortunatamente la tua cautela si rivela superflua: i proiettili della tua arma colpiscono il capo della banda uccidendolo all'istante.

Lo shock per la sua morte agisce da deterrente per i suoi compagni, che si fermano bruscamente. Rinunciano al loro attacco, e fanno rapidamente dietrofront; alcuni di loro si fermano a togliere dalla strada il corpo del loro capo.

Ora che la sparatoria si è per il momento interrotta, ne approfitti per aiutare Knott e il capitano Frankland a togliere di mezzo i detriti e le pietre che vi impediscono la fuga. Una pesante trave di legno, che una volta doveva essere un palo per i cavi dell'elettricità, si è incastrata tra la ruota e il parafango anteriore del camion. Con il tuo aiuto i due riescono a muoverla un po'. Knott ritorna nella cabina di guida e fa partire il motore. Poi, mentre porta il camion oltre la cima della montagnola, tu e il capitano saltate oltre il portellone e vi issate a bordo del veicolo.

La strada finisce in una sorta di terreno abbandonato, ma sai che qualche centinaio di metri più avanti corre una superstrada che porta in direzione ovest. Il capitano sbircia attraverso la finestrella che guarda nella cabina di guida, ed esplode in una risata ironica.

"Prendi quella strada e vai verso ovest" dice a Knott, il quale ubbidisce prontamente. Poi si volta verso il sergente, e osserva: "A quanto pare, alla fine l'hai avuta vinta tu, Haskell: ci stiamo dirigendo verso Mimbres".

Vai al **326**.

214

Quando i tuoi occhi si abituano all'oscurità capisci di essere entrato in una piccola dispensa, che odora piacevolmente di dolce. Tranne che per una porta di legno, le pareti della stanza sono tutte piene di scansie; su di esse qualcuno ha sistemato vasi di ogni tipo e dimensione pieni di conserve di frutta, verdura sotto aceto, e altri tipi di cibi in scatola. Su una sola scansia potresti trovare cibo a sufficienza per una cinquantina di pasti. Se decidi di prenderne qualcuno, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro d'Azione.

Se desideri esaminare la stanza, vai al **127**.
Se preferisci abbandonarla passando per la porta di legno, vai al **334**.



215

Prendi la mira e fai fuoco contro l'uomo che si sta avvicinando; la sua figura appare nel mirino per un istante soltanto. Abbassi la canna e vedi il tuo bersaglio barcollare sugli scalini, gli occhi che strabuzzano e le mani strette ad artiglio sul petto. Poi le gambe gli cedono: l'uomo cade dalle scale e con un tonfo sordo e pesante piomba sulle rive sottostanti del Rio Grande.

"Cosa diavolo..." sibila il capitano, con gli occhi pieni di rabbia e di preoccupazione mentre si volta a fissare il messicano; poi in un attimo si scatena l'inferno.

Allarmati dal rumore della tua arma, gli uomini che pattugliano l'entrata del ponte corrono a prendere le

torce e le puntano subito sul passaggio dove vi trovate. In pochi secondi l'intera zona è illuminata a giorno e i fasci di luce rivelano la vostra presenza e quella dei cadaveri delle sentinelle. Immediatamente i nemici circondano l'area e aprono il fuoco senza pietà. Salvarsi da quella pioggia di piombo è assolutamente impossibile: uno dopo l'altro, tutti e quattro cadete vittima delle pallottole nemiche.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

216

Grazie alla tua forza, alla tua agilità e alla tua determinazione, superi le difficoltà della salita e ti arrampichi faticosamente fino in cima. Un senso di esaltazione e di vittoria si impossessa del tuo spirito, non appena ti rizzi in piedi sulla vetta della montagnola di pietre; ma è una sensazione di breve durata.

Una nube di polvere si sta avvicinando dall'estremità est del canale. È distante più di un miglio, ma capisci immediatamente che non può essere altro che una moto. Fissi il veicolo che si sta avvicinando, e anche se non riesci a distinguere i lineamenti del motociclista, *sai* che si tratta del killer. Maledicendo il momento in cui hai deciso di abbandonare la moto, ti guardi intorno alla disperata ricerca di qualche mezzo di fuga.

Se decidi di scendere dal lato ovest della montagnola, e tentare così di scappare a piedi seguendo la strada, vai al **18**.

Se invece decidi di scendere nel canalone, per tentare di riparare la moto, vai al **167**.

Se preferisci infine rimanere in cima alla montagnola, e cercare di attaccare il killer quando arriva, vai al **332**.

217

Incominci già a pensare che l'attacco sia fallito, quando il capitano Frankland giunge a darti man forte per sconfiggere l'avversario. Poi fa cenno al sergente Haskell e a Knott, ed essi corrono verso la jeep, ti restituiscono l'equipaggiamento e ti aiutano a ispezionare i corpi dei Mavericks prima di nasconderli nel deposito degli autobus.

Mentre ritornate verso il veicolo il capitano Frankland ti offre l'opportunità di guidare.

Se desideri guidare la jeep, vai al **142**.
Se preferisci lasciare la guida al capitano, vai al **30**.

218 *(fig. 13)*

Ritorni sulla strada principale, e vedi il sergente Haskell che ti chiama da un deposito di auto usate situato proprio nel centro di Rodeo. Affretti il passo e raggiungi velocemente il deposito, che una volta, prima del Giorno X, era specializzato nel recupero e nella vendita di macchine usate. Il cartello pubblicitario, ora completamente scolorito, recita pomposamente: "*Solo qui potrete trovare i migliori veicoli in commercio*", ma è una scritta che ormai suona tristemente antica. La maggior parte dei camion e delle macchine non sono altro che ammassi di ferraglia inutilizzabile, e quasi tutti hanno pneumatici e batterie totalmente fuori uso. Tutti, eccetto uno.



(fig. 13) Il capitano Frankland ti chiede di dare un'occhiata al motore.

Il capitano Frankland ha scoperto un vecchio furgoncino Toyota con ancora tutte e quattro le gomme in buone condizioni. Alza il cofano, e quando li raggiungi nel parcheggio ti chiede di dare un'occhiata al motore; lo ispezioni per un po', e, tranne che per la batteria completamente scarica e la totale mancanza di carburante, lo trovi davvero in buone condizioni.

"Beh, abbiamo trovato un po' di benzina" dice Knott sollevando la tanica, " il che risolve almeno un problema".

"Giusto" risponde il capitano, "ma rimane quello della batteria: dobbiamo trovare una fonte di energia per caricarla, in modo da far partire il motore".

Se possiedi un **Regolatore Solare**, vai al **106**.
Se non possiedi quest'oggetto, vai al **156**.

219

Infili una cartuccia e prendi la mira, pronto a colpire. Porti la canna in linea con un punto che si trova circa mezzo metro al di sopra dei fari anteriori della moto, e incominci lentamente a premere il grilletto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo al tuo punteggio totale di Mira.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 8, vai al 27.

Se è 8 o più, vai al **112**.

220

L'urto inaspettato ti condanna al tuo destino. La tua macchina sbanda a destra e va a schiantarsi contro la barriera laterale a più di 150 chilometri all'ora, tra-

sformandosi subito in una palla di fuoco. Con un grido di trionfo, Mad Dog Michigan passa oltre la tua macchina in fiamme, elettrizzato dal pensiero di essere riuscito infine a portare a termine la sua vendetta.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, a meno di venti miglia da Tucson.



221

Il sasso cade e va rumorosamente in frantumi, spaventando i tuoi avversari che si tuffano a terra per cercare riparo. In quel preciso istante tu e il tuo compagno vi catapultate fuori dal fossato e vi mettete a correre, sempre un po' piegati, con gli occhi ben fissi verso l'arcata nascosta dall'ombra più avanti. Siete a meno di cinque metri dalla salvezza quando inciampi in un'asta di ferro che sbuca dal terreno e cadi (perdi 1 punto di Resistenza), ma quasi immediatamente Knott ti tira in piedi afferrandoti per lo zaino e ti spinge verso l'arcata. Un attimo più tardi un fascio di luce passa proprio nel punto in cui eri caduto, indugia per qualche secondo e poi lentamente si allontana.

Aspetti con pazienza che il respiro ti torni normale; sbirci oltre il pilastro e vedi che i tre uomini stanno perlustrando proprio la zona in cui il sasso è caduto. Certi di non essere stati scoperti continuate il vostro cammino.

Vai al **288**.

222

La vista della pistola puntata contro il tuo cuore ti riempie di terrore, ma allo stesso tempo ti fa reagire di scatto. Ti getti a terra una frazione di secondo prima che dalla canna si scateni l'inferno, salvandoti così da una ferita che si sarebbe probabilmente rivelata fatale.

Nello spazio ristretto del corridoio il rumore dello scoppio è assordante. Scuoti la testa nel vano tentativo di toglierti dalle orecchie quel rimbombo insopportabile. Sei furibondo al pensiero di quanto vicino alla morte ti sei trovato questa volta, e ti alzi faticosamente in piedi. Solo per vedere lo spioncino che si richiude bruscamente.

Se decidi di forzare la porta, vai al **186**.
Se preferisci sparare alla serratura e sei in grado di farlo, vai al **341**.

223

All'improvviso qualcosa ti colpisce alla schiena. L'impatto ti manda disteso a faccia in giù, e nella caduta ti ferisci le mani e le guance contro i sassi appuntiti: perdi 2 punti di Resistenza.

Un proiettile ti ha colpito, ma fortunatamente non sei ferito gravemente. È stato lo zaino a salvarti, poiché

il proiettile si è andato a conficcare in una delle unità di pronto soccorso. (Togli un'unità di pronto soccorso dal tuo Registro d'Azione. Se non possiedi unità di pronto soccorso, cancella il primo oggetto della lista tra gli oggetti dello zaino.)

Con il fiato corto ti trascini verso la parte anteriore del camion e incominci ad aiutare Frankland e Knott, che stanno cercando di togliere i detriti e i calcinacci che vi impediscono la fuga. Una pesante trave di legno, che una volta doveva servire a reggere i cavi dell'elettricità, si è incastrata tra la ruota e il parafango anteriore del camion. Con il tuo aiuto i due riescono a muoverla un po'. Knott ritorna nella cabina di guida e fa partire il motore. Poi, mentre conduce il camion oltre la cima della montagnola, tu e il capitano saltate oltre il portellone e vi issate a bordo del veicolo.

La strada finisce in una sorta di terra desolata, ma sai che qualche centinaio di metri più avanti si trova una superstrada che corre in direzione ovest. Il capitano sbircia attraverso la finestrella che guarda nella cabina di guida ed esplode in una risata ironica.

"Prendi quella strada e vai verso ovest" dice a Knott, il quale ubbidisce prontamente. Poi si volta verso il sergente, e osserva: "A quanto pare l'hai avuta vinta tu, Haskell: ci stiamo dirigendo verso Mimbres".

Vai al **326**.

224

La pianta del piede ti si incastra nella pesante scatola di metallo, ma riesci a liberarti e a non cadere. Haskell ti raggiunge, e con un salto vi afferrate al bordo posteriore del camion mentre Knott fa partire il motore. Aiutati dal capitano, riuscite a salire a bordo mentre il pesante automezzo prende sempre più velocità.

Vai al **5**.

225

Segui il largo fossato fino a quando non trovi un posto più adatto per uscire. Risali la scarpata senza alcuna difficoltà, e appena raggiungi il bordo del canale fermi la moto per guardare la nube di polvere che si sta avvicinando: si trova a neanche mezzo miglio da te. Il ricordo dei tuoi compagni morti ti fa correre un brivido lungo la schiena, ma il tutto dura solo un momento. Il pensiero passa veloce, dopo di che giri la manopola dell'acceleratore e spingi la moto lungo la strada accidentata e piena di sassi.

Vai al **90**.

226

Rotoli di fianco, con un balzo che ti lascia senza fiato. Un attimo dopo senti un tonfo sordo e un rumore di lamiere che grattano sull'asfalto: la moto ha urtato di striscio la pompa di benzina ed è caduta su un fianco. Alzi lo sguardo appena in tempo per vederla girare più volte su se stessa e schiantarsi poi contro il muro della stazione di servizio con un boato assordante. Temi ancora qualche reazione da parte di quel folle centauro, anche se le possibilità che sia sopravvissuto a quell'urto terribile sono davvero scarse. E infatti capisci subito che è deceduto. Esamini da vicino il suo corpo e intuisci che doveva essere già morto al momento della caduta. Una pallottola l'aveva colpito di



(fig.14) I banditi lanciano rauche grida di vittoria.

rimbalzo mentre stava percorrendo il ponte, e il suo corpo accasciatosi sopra il manubrio aveva mantenuto in equilibrio il veicolo facendolo così proseguire in linea retta.

C'è mancato un soffio che ci rimettessi la pelle anche tu, e questo pensiero ti fa venire i sudori freddi. Ti asciughi la fronte con il dorso della mano, poi ti allontani con passo incerto dal cadavere del motociclista e dai rottami del suo veicolo.

Vai al **209**.

227 *(fig. 14)*

Al rumore dello schianto i motociclisti si fermano, smontano dalle moto e si tolgono i caschi prima di avanzare con estrema cautela verso il bordo del canyon. La vista del relitto fumante li fa sogghignare crudelmente, e quando trovano il giubbotto di Knott macchiato di sangue scoppiano a ridere e si mettono a gridare trionfalmente, come sciacalli impazziti. Convinti che siate morti anche voi, il capobanda comunica la notizia per radio a Mad Dog Michigan. Dopo la chiamata ordina ai suoi esploratori di rimontare in sella e di seguirlo a Lordsburg. Solo quando il rombo dei motori è scomparso in lontananza, tu e i tuoi compagni vi arrischiate ad uscire dal vostro nascondiglio e vi mettete in cammino lungo la Superstrada 80 verso sud.

Il sole si è alzato solo da un'ora, ma la temperatura supera già i quaranta gradi. La prospettiva di trascorrere una giornata camminando in quel deserto bruciato dai raggi cocenti del sole è decisamente scoraggiante, oltre ad essere addirittura pericolosa; e così, quando

scorgete gli edifici della città di Rodeo biancheggiare in lontananza, decidete di mettervi alla ricerca di un mezzo di trasporto appena ci sarete arrivati.

La strada attraversa proprio il centro della città abbandonata, dividendola in due parti all'incirca delle stesse dimensioni. Un negozio di mobili abbandonato segna l'inizio della strada principale, ed è proprio qui, all'ombra delle sue imposte, che vi fermate a riposare. Ora devi bere una razione d'acqua, oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Una volta recuperate le energie, il capitano Frankland e il sergente Haskell vanno a controllare una parte della città, mentre tu assieme a Knott controllerai l'altra. Avete bisogno urgente di trovare un veicolo che vi possa portare fino a Tucson.

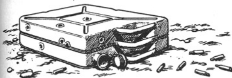
"Ci vediamo qui tra mezz'ora circa" dice il capitano; puoi scegliere di controllare la parte est o la parte ovest della città.

Se decidi di controllare la parte est, vai al **198**.
Se invece decidi di controllare la parte ovest, vai al **314**.

228

Riesci a colpire l'uomo nella parte alta del petto, e lo vedi cadere all'indietro. Va a sbattere contro la parete opposta, rimbalza e cade in ginocchio a terra, ma nel frattempo cerca di non abbandonare la presa della sua arma. È ben deciso ad ammazzarti, ma mentre cerca di sollevare il mitra le ultime forze lo abbandonano, e la morte gli toglie ogni possibilità di vendicarsi di te. Esci da sotto il tavolo in tempo per vedere il cane fuggire via attraverso la porta aperta. Sai che il rumore dello scontro avrà sicuramente messo in allarme i compagni del tuo avversario; non perdi un solo secondo e ti dai immediatamente da fare per forzare l'apertura della finestra. Abbandoni l'edificio attraverso le scale antincendio.

Vai al **158**.



229

Più che un negozio per riparazioni di radio e televisori, questo posto sembra una bottega di robivecchi dopo un uragano. Il pavimento e i banconi sono pieni di pezzi di attrezzature elettroniche che molto probabilmente una volta, durante il periodo del boom delle comunicazioni che caratterizzò la fine del secolo in tutto il mondo, venivano considerati i migliori sulla piazza. Ora quei prodotti giacciono sotto un manto di polvere dopo-bomba, e sono completamente inutilizzabili.

Passi qualche tempo a curiosare tra quegli aggeggi fino a quando non scovi un trasmettitore **Radio CB** ancora funzionante. Se decidi di prendere quest'oggetto, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro d'Azione.

Vai al **245**.

230

Non passa molto tempo, e finalmente l'Autostrada Federale numero 10 appare all'orizzonte: una striscia color arancione illuminata dai raggi infuocati del sole che sta tramontando. Quando raggiungete la corsia d'accesso, Knott prosegue fino a raggiungere la carreggiata e si ferma, per dare l'opportunità al capitano Frankland di ispezionare la superficie dell'asfalto. Le tracce di pneumatici sono chiaramente visibili nella polvere, il che significa che il convoglio deve essere passato di lì nelle ultime sei ore. La scoperta vi fa molto piacere, e conferma il fatto che il gruppo di camion e automobili con i quali viaggia il vostro gruppo è riuscito a uscire da El Paso senza incontrare guai; adesso la speranza di riunirti presto a Kate e agli altri diventa più forte.

Continuate per sette miglia verso ovest; qui, a meno di un miglio fuori dall'autostrada, sorge una cittadina isolata. Vedi delle tracce fresche di pneumatici che si allontanano dalla strada e si dirigono verso la città. Riesci a distinguere quelle tracce molto chiaramente, e capisci di cosa si tratta. Sei certo di non sbagliarti: quelli sono i segni delle gomme della tua spider.

Se desideri domandare al capitano Frankland il permesso di seguire quelle tracce, vai al **137**.

Se preferisci rimanere in silenzio, vai al **33**.

231

Freni bruscamente, e il bolide di Mad Dog Michigan ti taglia la strada proprio davanti andandosi a schiantare contro la barriera con uno stridio di gomme. La macchina striscia lungo la barriera a più di 150 chilometri all'ora, e dal paraurti vedi schizzare via pezzi di lamiera e scintille incandescenti. Rallenti e superi Mad Dog sulla destra; poi dai gas alla tua spider, mentre lui cerca di liberarsi dalla barriera di cemento.

Vai al **12**.

232

Una barricata formata da rottami di automobili, sistemati uno dietro l'altro, ostruisce l'entrata della città. Capisci che al di là di quell'ammasso di ferraglia la città è in mano alle bande di desperados. Sui due lati della strada vedi parcheggiate più di una decina di moto, con accanto due o tre banditi che giacciono addormentati all'ombra.

"Perché mai gli interessa tanto tenere il controllo di questo posto dimenticato da Dio?" rifletti ad alta voce.

"Strategicamente parlando è un posto molto importante" spiega il capitano. "Controlla l'unica strada di montagna che attraversa il confine e arriva nel New Mexico".

Il capitano chiede al sergente Haskell la sua carta geografica, e dopo averla studiata continua: "La città si chiama Columbus. Se vogliamo raggiungere Deming in tempo dobbiamo per forza forzare questo blocco nemico. Altrimenti non ci resta che percorrere una strada molto più lunga seguendo la Superstrada 9, quella che porta a Mimbres. Se decidiamo per la Superstrada 9, dovremo cercare di ricongiungerci al convoglio da qualche altra parte più a ovest, per esempio a Lordsburg, o a San Simon. In ambedue i casi la situazione è dannatamente rischiosa".

Proprio a causa dei pericoli che vi attendono, il capitano mette ai voti la decisione. Lui e Knott optano per il percorso più lungo, mentre il sergente Haskell è favorevole al percorso più breve e diretto, il che implica ovviamente un attacco alla barricata approfittando del fattore sorpresa. Tutti aspettano di sentire cosa scegli tu.

Se sei favorevole all'attacco diretto contro il blocco stradale, vai al **342**.

Se invece sei della stessa opinione del capitano e di Knott, e preferisci quindi aggirare Columbus, vai al **177**.

233

Vi trovate in quella che sembra essere la sala riunioni di una comunità di ridotte dimensioni, ma molto ben equipaggiata ed estremamente efficiente. Una pompa d'aria a soffietto è in funzione in un angolo, accanto a una libreria stracolma di classici di letteratura, di dischi e video cassette. Vedi anche delle batterie industriali che forniscono l'energia alle luci del soffitto, un generatore a mano, un ricevitore a onde corte, un video, e un set di registratore e giradischi hi-fi, uno schermo cinematografico fissato sulla parete, un computer e un V.D.U., una cassetta di pronto soccorso, e armadi e scansie pieni zeppi di altri beni essenziali e di conforto.

Di fronte alla porta dalla quale sei entrato vedi una botola, proprio nell'angolo della stanza; dalla botola una rampa di scalini scende nel buio di un'altra stanza, situata esattamente sotto a quella in cui ti trovi. La indichi con la mano, e Knott fa cenno di aver capito. Vi avvicinate insieme agli scalini, con le armi pronte a far fuoco.

Se il tuo punteggio totale di Intelligenza è meno di 5, vai al **139**.

Se è 5 o più, vai al **77**.

234

Lanci una nervosa occhiata alle tue spalle mentre i ringhi si fanno sempre più vicini. Allora li vedi: due mastini che digrignano i denti e avanzano fiutando il terreno lungo la Montana Road; due uomini della banda avversaria li seguono da vicino. Uno di loro ha in mano un mitragliatore, l'altro una potente torcia.

Incominci a temere il peggio, quando all'improvviso i cani sentono l'odore della carne e cominciano a tirare in quella direzione. I due uomini imprecano, ma prima che riescano ad allontanarli da quel delizioso boccon-cino tu e Knott avete ormai raggiunto la porta di un edificio in rovina. Scivolate silenziosamente all'interno. Malgrado l'oscurità e la polvere riuscite a scoprire un'uscita sull'altro lato dell'edificio e potete così fuggire prima che i vostri nemici abbiano la possibilità di scoprirvi.

Vai al **93**.

235

Ti sforzi di mantenere il controllo, ma il manubrio ti sfugge di mano e perdi l'equilibrio. Prima che tu riesca a riprenderti la ruota anteriore si incastra, e vieni scaraventato in avanti oltre il faro anteriore; con un tonfo sordo atterri sul fondo del canale cosparso di pietrisco.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino (in questo caso 0 equivale a 10). Aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Ora sottrai al punteggio di Resistenza tanti punti quanti indica il numero che hai appena ottenuto.

Se dopo questo incidente sei ancora vivo, vai al **307**.

236

Ti svegli di soprassalto e tendi la mano per afferrare la tua arma; percepisci istintivamente che c'è qualcosa che non va.

"Presto, in piedi!" sussurra il sergente. "Ci sono guai in vista!"

In un attimo siete tutti perfettamente svegli, pronti a considerare la situazione nei minimi dettagli e ad affrontare il pericolo. Una colonna di veicoli sta entrando in città, i fari coperti ma ancora pefettamente visibili nell'oscurità. Ci sono parecchie macchine e veicoli a quattro ruote, ma per la maggior parte si tratta di moto. È un convoglio nemico.

Macchine e moto penetrano in città e si fermano una dietro all'altra in mezzo alla strada principale. Stanno anch'essi seguendo le tracce lasciate dal convoglio dei vostri amici, e sono state proprio quelle tracce a condurli dritti dritti a voi.

Una Range Rover passa accanto ai veicoli allineati, si ferma, e ne vedi uscire un uomo: un'espressione di odio feroce gli scintilla negli occhi. Un brivido ti corre lungo la schiena nel momento in cui riconosci i lineamenti di quel volto: quell'uomo è Mad Dog Michigan! Grida degli ordini, e immediatamente gli uomini smontano dalle moto e dagli altri veicoli e, aiutati da torce potentissime, incominciano a controllare gli edifici circostanti.

"Da questa parte" ingiunge il capitano Frankland a bassa voce. Knott, Haskell e tu lo seguite su per una rampa di scale che porta sul tetto. Vi accucciate dietro al parapetto che lo circonda e sbirciate con estrema cautela attraverso una fenditura, per vedere cosa succede nella strada di sotto. Gli uomini di Mad Dog sono dappertutto; vanno avanti e indietro e illuminano completamente la strada con i fasci di luce delle loro torce. Stai cominciando a sperare che non vi scopriranno, quando senti un rumore che ti fa aumentare violentemente i battiti del polso.

Vai al **264**.

237

Knott inizia a scendere verso il seminterrato mentre tu corri su per le scale fino al pianerottolo del primo piano; da qui si diparte un corridoio che si addentra nell'oscurità. Alla tua destra c'è una porta leggermente socchiusa sulla quale vedi una targhetta di legno con una scritta molto sbiadita, ma riesci ancora a distinguere le parole: *La Gazzetta di El Paso: redazione.* Entri e ti trovi di fronte una grande sala impolverata e tutta in disordine, con delle scrivanie e dei terminal di computer. Un'indicazione di uscita di sicurezza attira la tua attenzione: è fissata sopra la finestra dalla parte opposta della stanza.

Un rumore proveniente dalle scale ti fa sobbalzare: sta arrivando qualcuno. Ti fai frettolosamente strada nel labirinto di scrivanie, cassettiere e armadi ma quando arrivi all'uscita di sicurezza scopri che è chiusa. Un fascio di luce illumina il vano della porta, e subito dopo senti il tipico rumore di un cane che fiuta il terreno fuori nel corridoio.

Se decidi di rompere il vetro della finestra e tentare la fuga di lì, vai al **153**.

Se invece pensi sia meglio nasconderti tra le scrivanie, vai al **9**.



238

Esamini il terreno attorno al corso d'acqua e vedi un'abbondante e rigogliosa vegetazione, del muschio e delle impronte di animali nel terriccio umido e soffice. Non ci sono foglie morte o rami marciti, il che significa che la fonte non è contaminata.

Ora che sei sicuro che non è pericoloso attingere da quella sorgente, riempi la borraccia e ti rinfreschi nell'acqua limpida e pulita: recuperi 4 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **289**.

239

La tribuna per gli spettatori vi offre sufficiente copertura, e potete sistemarvi proprio di fronte ai camion parcheggiati sulla pista senza essere visti. I minuti passano lenti, ma dovete aspettare il momento giusto per potervi avvicinare al circuito e piazzare le mine. Il sergente Haskell e il capitano colgono la prima occasione e raggiungono la pista senza essere scoperti. Si nascondono dietro ai loro camion e subito dopo ti fanno cenno di raggiungerli il più velocemente possibile. Passano quattro lunghi minuti prima che si presenti il momento opportuno, e stai quasi per rinunciare; ma ecco che si presenta l'occasione opportuna e ti precipiti di corsa verso l'obbiettivo. Ti trovi a un paio di metri dal veicolo quando uno dei Mexicans ti compare all'improvviso proprio davanti: lo scontro sembra inevitabile.

Somma al tuo punteggio totale di Intelligenza i punti di Agilità che possiedi. Ora estrai un numero dalla Tabella del Destino e aggiungilo al numero che hai appena ottenuto dalla somma dei punteggi precedenti.

Se il numero finale è meno di 9, vai al **122**.
Se va da 9 a 13, vai al **204**.
Se è 14 o più, vai al **333**.

240

Osservi attentamente il sentiero tortuoso che si addentra e scompare tra i pini sul lato opposto della radura. Tiri un profondo respiro ed esci di corsa dal folto degli alberi cercando di muoverti il più velocemente possibile, per quanto le tue gambe affaticate te lo permettano.

Sei all'incirca nel mezzo della radura, quando ancora una volta il profondo silenzio che aleggia nel bosco viene infranto dal rumore di un'arma da fuoco.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 5, vai all'8.
Se va da 6 a 9, vai al **103**.

241

Vedi che il killer estrae da una tasca un caricatore a forma di banana e lo inserisce in una scanalatura che si trova davanti alla sicura . Poi solleva un paio di lenti che portava appese al collo, e che assomigliano a qualcosa come un binocolo da campo. L'uomo si porta le grosse lenti all'altezza della visiera e inizia a ispezionare i tetti delle case circostanti. È una cosa piuttosto strana: le case sono tutte abbastanza vicine, e sicuramente non c'è bisogno di un binocolo per vedere se c'è qualcuno sul tetto.

Poi dirige le lenti verso il basso, e si mette a controllare le finestre al pianterreno del tribunale. Ti si gela improvvisamente il sangue nelle vene, quando comprendi che quel tipo non sta usando un normale binocolo: quelle sono lenti sofisticatissime, che si fissano sull'oggetto intensificandone al massimo l'immagine.

Ti ritrai immediatamente, ma temi che il killer ti abbia già individuato. Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 3, vai al **173**.
Da 4 a 9, vai al **327**.

242

Appena il sasso colpisce il terreno balzi fuori dal fossato e ti metti a correre, rimanendo accucciato, verso l'arcata immersa nell'oscurità dritto davanti a te. Hai percorso solo qualche metro quando senti un debole rumore proveniente dalla strada di sopra. Una luce si accende all'improvviso e subito dopo un fascio di luci viene proiettato verso il basso dal parapetto della strada. La luce si sta lentamente muovendo proprio verso di te.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo al tuo punteggio totale di Agilità.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 9, vai al 13.
Se è 9 o più, vai al **76**.

243

Ti dirigi verso la porta di fronte a te, sollevi il chiavistello e spingi dolcemente la porta... ma vedi subito che non si muove di un solo centimetro. Pensi che sia chiusa dall'interno, ma poi noti che è storta rispetto al vano di legno su cui è fissata, e capisci che è semplicemente incastrata. Un calcio ben assestato, e la porta si spalanca.

All'interno vedi un grande letto di legno di pino con un copriletto di pelle di coniglio. Ai piedi del letto c'è un appendiabiti dove sono appesi alcuni abiti da uomo e da donna. Vedi anche un tavolino poco più in là, e sopra, accuratamente sistemate, una serie di sbiadite fotografie di famiglia. Esamini un ripostiglio dietro alla porta, e trovi una **torcia solare** e un **cacciavite**.

Dopo aver scoperto cosa nascondevano le due porte sui lati del corridoio, lasci la stanza deciso a scoprire cosa c'è dietro alla terza, quella in fondo.

Vai al **32**.

244

Il camion colpisce la barriera di macchine con una forza spaventosa, che fa tremare violentemente il terreno. Il veicolo accelera e si fa strada attraverso la linea di difesa nemica, e al di sopra del rombo del pesante motore riuscite a sentire le voci infuriate dei nemici e il minaccioso 'click' delle armi che vengono caricate. D'un tratto inizia il concerto dei fucili e dei mitragliatori e cominciano a fischiare i proiettili, che trapassano con facilità il telone di copertura del camion e rimbalzano contro la struttura metallica che lo sostiene. Una scheggia di ferro ti graffia la pelle, ma non subisci altre ferite.

Ora Haskell si trova accanto al portellone posteriore e sta rispondendo al fuoco dei banditi che stavano a guardia alla barricata, costringendoli a tuffarsi a terra per ripararsi dal suo tiro micidiale. Ti muovi per unirti a lui, ma un attimo dopo percepisci che il camion sta rallentando. Ti basta un'occhiata oltre la spalla in direzione della cabina di guida, e capisci il perché.

Vai al **7**.

245

Sicuro di non aver trascurato nulla che potesse esserti di qualche utilità, lasci il negozio di radio e torni alla moto. Prima di riaccendere il motore controlli il sistema di raffreddamento: le alette sono molto calde, il che significa che la mancanza di olio sta surriscaldando il motore. Fai ripartire la moto sperando ardentemente che continui a funzionare abbastanza a lungo da permetterti di raggiungere il convoglio.

Vai al **50**.

246

Il tuo bersaglio è vicino, ma i continui sobbalzi del camion rendono molto difficile tenere ferma la canna della carabina per puntarla contro il nemico. Non riesci a prendere la mira con sicurezza e sei costretto a far fuoco nella zona più buia, proprio sopra alla potente luce anteriore della moto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 12, vai al 27.

Se è dodici o più, vai al **112**.

247

All'interno dell'Ufficio Postale l'aria è densa di polvere, e mentre esamini l'entrata quasi non riesci a respirare. Non trovi molti oggetti che possano esserti utili; solamente un **estintore** e un **gomitolo di spago**. (Se desideri tenere con te questi oggetti, ricordati di modificare il tuo Registro d'Azione.)

Lasci l'entrata per ispezionare un piccolo ufficio che si trova lì vicino. Sei appena entrato quando una scena raccapricciante ti si presenta davanti agli occhi: tre scheletri, con ancora addosso dei vestiti stracciati, sono seduti a quelli che una volta erano i loro posti di

lavoro, e sono tutti e tre riversi sulle tastiere dei loro computer. Quel macabro spettacolo ti sconvolge, e quando senti Knott chiamarti dal retro dell'Ufficio Postale, non indugi un attimo di più.

Vai al **129**.



248

Porti il mitra all'altezza della spalla e miri contro il capo della banda, cercando di ignorare le pallottole che rimbalzano contro il portellone posteriore del camion. L'uomo ti vede: per un attimo spalanca gli occhi, per la paura di vedersi addosso la canna del tuo G-12, poi inizia a indietreggiare; ma prima che riesca a nascondersi tiri il grilletto e apri il fuoco.

Somma al tuo punteggio totale di Mira i punti di Resistenza che possiedi in questo momento.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 7, vai al **99**.

Se è 7 o più, vai al **296**.

249

Ti trovi a pochi metri dal fogliame più fitto quando senti echeggiare uno sparo, e immediatamente un dolore lancinante ti esplode nella tempia destra. Stramazzi a terra, ma ben presto il dolore scompare per lasciar posto a un torpore che ti annebbia la vista e prosciuga ogni energia dal tuo corpo. Un irresistibile desiderio di dormire ti assale: ti sforzi di rimanere sveglio, ma è una battaglia che non puoi vincere.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, nelle Pendregosa Mountains dell'Arizona.

250

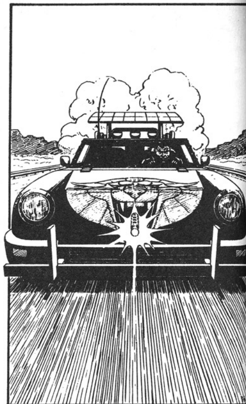
Avanzate cautamente lungo le strade di Ciudad Juarez, passate accanto ai negozi in rovina del Pronaf Shopping Center, e vi dirigete verso il Juarez Race Track, il celebre cinodromo di Ciudad. Il capitano Frankland conosce molto bene questa città di confine, ed è quasi certo che Mad Dog Michigan farà arrivare il carico di esplosivi nel famoso circuito di corse per cani che Mad Dog e Santiago - il capo della banda messicana - hanno adibito a loro quartier generale: le dimensioni e la posizione strategica della pista la rendono estremamente adatta ai loro scopi.

Fai pazientemente la guardia, appostato tra le rovine incenerite di un caffè situato esattamente di fronte all'entrata est della pista da corse, mentre il capitano è impegnato a formulare un piano d'azione. Mentre osservi il viavai di uomini che entrano ed escono dal quartier generale della banda devi mangiare un Pasto, oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Vai al **100**.

251

Ti muovi velocemente verso il centauro, sperando che la prontezza del tuo attacco lo colga impreparato e di sorpresa, ma il tuo avversario ti vede arrivare con la



(fig.15) L'automobile si avvicina, e adesso puoi distinguere il volto ghignante del guidatore.

coda dell'occhio, e così quando gli balzi addosso e sferri il primo colpo lui riesce a scansarlo. L'uomo si alza in piedi, e vedi subito lo scintillio dell'acciaio brillare nella sua mano destra.

Bandito

Combattività 16 Resistenza 24

Se vinci il combattimento, vai al **192**.

252 *(fig. 15)*

Vi trovate ormai a cinque miglia da Benson quando nello specchietto retrovisore noti in lontananza una nuvola di polvere che si muove. Lo dici subito a Kate, e lei si volta a guardare.

"Esploratori nemici. Ce ne sono moltissimi" ti dice. "Mi sembrano circa venti moto, e non sono soli: sono dietro a una macchina... beh, almeno credo sia una macchina: ha quattro ruote". Kate continua a guardare per qualche minuto e poi aggiunge: "La cosa non mi piace, Mark, non mi piace affatto. Cerchiamo di muoverci, perché non ho proprio voglia di salutare quei tipi".

Premi immediatamente il piede sull'acceleratore, fino a che la tua macchina non raggiunge i 150 chilometri all'ora. "Il gruppo di moto sta rimanendo indietro, ma la macchina ci sta per raggiungere" grida Kate, la sua voce si sente appena al di sopra del rombo del motore.

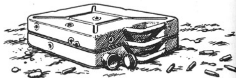
State attraversando un ponte al di sopra di un corso d'acqua conosciuto con il nome di Pantona Wash, quando vedi la macchina nello specchietto. È nera, a forma di proiettile, e nella struttura affusolata è inse-

rita la copertura del posto di guida; noti anche una testa di leone ruggente dipinta sul cofano. Il bolide si avvicina pericolosamente; si trova a meno di venti metri dalla tua macchina quando riesci a scorgere il volto ghignante del guidatore: un brivido ti corre lungo la spina dorsale quando riconosci i lineamenti di Mad Dog Michigan.

Kate estrae la sua pistola, ma prima che riesca a prendere la mira senti partire dei colpi di mitragliatore, e vedi nello specchietto retrovisore delle scintille di fuoco esplodere dal cofano anteriore del bolide di Mad Dog. I proiettili, di grosso calibro, colpiscono il tuo parafango posteriore; la forza del loro impatto e l'alta velocità alla quale state viaggiando fanno sbandare la spider.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo al tuo punteggio di Guida.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 7, vai al **41**.
Se va da 7 a 10, vai al **161**.
Se è 11 o più, vai al **321**.



253

Sferri un colpo mortale al tuo nemico, ma immediatamente ti trovi davanti il suo compagno, il quale ti punta in faccia il fascio di luce di una torcia potentissima. Per un attimo rimani completamente accecato; ma immediatamente l'istinto ti suggerisce la posizione giusta per difenderti, mentre lui balza contro di te impugnando una mazza da baseball e con l'intenzione di sfracellarti il cranio.

Babe Ruth
Combattività 15 Resistenza 25

La tua momentanea cecità, e la stanchezza che senti a causa del combattimento che hai appena sostenuto, riducono la tua Combattività di 2 punti per la durata di uno scontro.

Se vinci il combattimento, vai al **310**.



254

Senti un altro sparo echeggiare tra le montagne, e la paura ti serra lo stomaco. Corri in avanti disperatamente, quasi aspettandoti di sentire il dolore di una ferita mortale; ma fortunatamente il proiettile ti manca, e si va a conficcare nella corteccia di un pino a meno di dieci metri da te.

Raggiungi gli alberi e ti getti a terra, completamente senza fiato per lo sforzo e la paura. Mentre sei disteso

tra l'erba e combatti contro il senso di nausea che ti sta assalendo, Knott ti raggiunge e ti tira per la manica.

"Avremo più possibilità di cavarcela se entriamo di più nella foresta" dice con tono di voce incerto e tremante. Fai cenno di sì con il capo e ti sforzi di seguirlo, mentre il marine si addentra nella foresta, camminando sugli aghi di pino e il muschio color verde scuro che copre il terreno e le radici degli alberi.

Vai al **189**.

255

I banditi ti sembrano troppo scossi per prendere bene la mira, così ti metti a ridere con disprezzo quando vedi che si preparano ad aprire il fuoco contro il camion. Ma purtroppo sono armati di carabine d'assalto M-10 ad alto potenziale, fornite di mirini telescopici, e sono tutti e tre esperti tiratori.

Una scarica micidiale di proiettili ti disegna una linea orizzontale di forellini sul petto, e ti fa crollare all'indietro. Sbatti contro la cabina di guida ma non senti alcun dolore, perché due dei proiettili ti sono penetrati dritti nel cuore. La morte è istantanea.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, sulla Superstrada numero 9.

256

Ti svegli qualche minuto dopo l'alba, di nuovo in forma smagliante dopo dieci ore di sonno ininterrotto: recupera 4 punti di Resistenza. La barricata che avevi costruito la sera prima è ancora intatta; la smonti e ti prepari a esaminare il piano di sopra. Nulla è stato toccato nel corso della notte, il che ti fa pensare che, almeno per il momento, sei riuscito a seminare il tuo inseguitore.

Dopo un'abbondante colazione ti prepari a rifare lo zaino e a controllare la moto. In una tanica trovi benzina a sufficienza per riempire il serbatoio, però non riesci a trovare del lubrificante. Il livello dell'olio della moto è molto basso, e puoi soltanto augurarti che riesca a condurti fino a Tucson prima che il motore ceda definitivamente.

Dopo aver studiato la carta geografica, monti in sella, metti in moto, e ti avvi lungo la strada in direzione ovest attraverso le Swisshelm Mountains. Mentre sfrecci lungo la strada, completamente deserta, la fresca brezza ti scompiglia i capelli e ti dà una sensazione piacevole.

Dopo aver percorso più di venti miglia, arrivi in una piccola città all'entrata della quale un cartello dice:

GLEESON DÀ IL BENVENUTO
AI GUIDATORI PRUDENTI

Se decidi di fermarti in questa cittadina di montagna, vai al **64**.
Se preferisci attraversarla senza fermarti, vai al **50**.

257

Trascini il corpo dell'uomo sotto il camion e lo nascondi dietro le ruote posteriori. Poi sposti lo sguardo verso l'altro camion. Il capitano ti fa segno di posizionare la mina a contatto. Agganci il pesante congegno sotto il serbatoio polveroso e togli la sicura al detona-

tore. Ancora una volta il capitano ti fa segno, e ancora una volta obbedisci al suo comando premendo il pulsante del timer. Appena senti l'orologio che comincia a ticchettare, chiudi lo zaino e scatti verso il camion su cui è salito Knott.

Frankland e Haskell si uniscono a te: il capitano sta correndo qualche metro più avanti, mentre il sergente, che aveva dovuto piazzare due esplosivi, è un po' più indietro. Knott vi intravvede nello specchietto retrovisore e mette subito in moto, facendo uscire un fumo denso dal tubo di scarico. Il capitano raggiunge la parte posteriore del veicolo e salta dentro, proprio nel momento in cui due banditi si accorgono della vostra fuga e incominciano a gridare per dare l'allarme. Vieni distratto dalle loro urla, e così non ti accorgi di una pesante scatola pochi metri davanti a te.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai punti di Agilità.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 10 vai al **107**.
Se è 10 o più, vai al **224**.

258

La strada sale verso un passo, oltre il quale si trova un pendio coperto da un verde manto di pini. Riesci a condurre il veicolo con grande abilità, ma presto scopri che una frana ha parzialmente bloccato la strada a meno di venti metri dalla pineta. Il tuo intuito di guidatore ti suggerisce di non frenare bruscamente, perché potresti far slittare la jeep, cosicché l'unica cosa che ti resta da fare è girare attorno all'ammasso di pietre senza rallentare. La tua tattica funziona: passi accanto al mucchio di pietre senza nemmeno sfiorarlo, ma sfortunatamente nel raddrizzare lo sterzo sbatti contro un masso isolato, e la jeep si blocca bruscamente.

"Gli ingranaggi del cambio si sono bloccati" dice il capitano Frankland con tono scoraggiato, mentre ispeziona il danno. "Non riusciremo a fare un metro di più con questa jeep".

La situazione non è delle più allegre: i banditi possono comparire da un momentro all'altro, e vi catturerebbero sicuramente adesso che la jeep è fuori uso. All'improvviso ti viene in mente un'idea che potrebbe far perdere le vostre tracce: dovete dare fuoco alla jeep e lasciarla cadere nel profondo canyon che fiancheggia questa parte della strada, così i banditi penseranno che siete rimasti uccisi in un incidente mortale. Gli altri ascoltano le tue parole e ritengono che valga almeno la pena tentare. Incominciate a preparare la jeep, la spingete fino al bordo del canyon, e poi date fuoco a uno straccio che Haskell ha bagnato di benzina. Appiccate il fuoco alla macchina, la spingete un'ultima volta verso il burrone e la fate precipitare nel vuoto. La jeep si schianta trenta metri più in sotto, e dopo aver sentito il fragore dell'esplosione capite che i vostri avversari si stanno avvicinando; subito correte a nascondervi dietro ai massi. Per fare apparire il tutto più realistico, Knott lascia cadere il suo giubbotto sporco di sangue al bordo della strada; poi corre a nascondersi anche lui, e un attimo dopo appare la prima moto.

Vai al **227**.

259

Ti getti a terra stringendo i denti per non gridare di dolore: urti violentemente contro le pietre ruvide e appuntite graffiandoti i palmi delle mani e le ginocchia (perdi 2 punti di Resistenza). Knott segue il tuo esempio; il fascio di luce delle torce passa sopra i vostri corpi immobili senza però fermarsi. Indugia qualche istante un po' più in là e poi si allontana.

Percorrete lentamente i metri che restano strisciando silenziosamente. Quando tutti e due siete ormai nascosti alla vista dei nemici, aspettate che il respiro vi ritorni di nuovo regolare e poi sbirciate oltre il pilone per verificare se la zona è deserta. I tre uomini della banda nemica stanno ora controllando il punto in cui la pietra è caduta. Certi di non essere stati visti, sistemate il vostro equipaggiamento e proseguite il cammino.

Vai al **288**.

260

Kate lancia un grido di trionfo quando vede che Mad Dog non riesce a mantenere il controllo della macchina, la quale ti taglia la strada e va a sbattere contro la barriera centrale. La macchina striscia lungo la barriera a più di 150 chilometri all'ora, mentre scintille e schegge di acciaio schizzano via dal paraurti anteriore. Spingi sull'acceleratore e sorpassi il tuo avversario sulla destra, facendo correre la tua formidabile macchina mentre lui cerca ancora di liberarsi dalla potente presa della barriera.

Vai al **12**.

261

Ti concentri intensamente su quella zona del bosco che hai scelto come tua destinazione. Pensi a quel che ti aspetta solo qualche metro più avanti, a quanto rischioso sia percorrere quei pochi metri, e senti un brivido di paura correrti lungo la schiena.

Le possibilità che il killer non ti colpisca sono davvero scarse, ma per aumentare le tue chances di sopravvivenza devi per forza cercare di distrarlo.

Se possiedi una **granata**, vai al **191**.
Se possiedi un **razzo di segnalazione**, vai al **338**.
Se non possiedi nessuno di questi oggetti, vai al **56**.

262

Il dollaro d'argento cade sul terreno polveroso, ruota su se stesso, e poi si ferma: indica testa.

"Ok, ragazzi: è deciso" dice il capitano Frankland chinandosi a raccogliere la moneta. "Si punta dritti su Columbus. Sergente, tu e Knott andate a vedere se riuscite ad applicare al paraurti anteriore qualche elemento di protezione, mentre Mark ed io cercheremo di sistemare delle postazioni di combattimento sul cassone".

"Non credo che avremo il tempo per farlo, signore" dice Knott in tono allarmato. "A quanto pare gli scagnozzi di Mad Dog stanno per raggiungerci". Indica con la mano verso la strada da dove siete arrivati, e vedete una striscia polverosa di inequivocabile aspetto che si avvicina da sud.

"Dannazione!" esclama Frankland. "Dobbiamo andarcene in fretta. Salite a bordo, ragazzi. Abbiamo un



(fig.16) Sta camminando su e giù, agitando i pugni e pronunciando cupe frasi di minaccia.

appuntamento a cui non possiamo mancare, e dobbiamo arrivare in tempo".

Vai al **128**.

263

Attraverso le lenti osservi il centauro vestito di nero mentre estrae dalle borse della sella un binocolo; dopo aver sollevato la visiera del casco integrale, se lo porta agli occhi. Dopo qualche secondo si inginocchia accanto alla moto e appoggia i gomiti sulla sella per avere la visuale più ferma e controllare meglio il terreno circostante. Non hai alcun dubbio: sta cercando te.

Vai al **203**.

264 *(fig. 16)*

Delle grida simili a ululati, feroci e gioiose allo stesso tempo, echeggiano da dietro l'edificio: gli uomini della banda hanno trovato il camion. La notizia viene riportata a Mad Dog, e lo manda immediatamente su tutte le furie. "Sono qui, lo so!" grida come impazzito. "Scovateli! Scovateli, ho detto! Li voglio morti!"

Cammina lungo la strada principale agitando il pugno in aria verso le case ai lati della strada, urlando verso i suoi uomini e gridando vendetta. L'edificio in cui vi trovate si riempie immediatamente di uomini, e quindi cercate subito una via d'uscita.

L'uscita antincendio non vi offre alcun aiuto, dal momento che la scala dà proprio sulla strada principale. C'è un'unica via d'uscita: saltare sul tetto della casa accanto, che però si trova a più di tre metri di distanza. Dopo aver bloccato la porta che conduce al

tetto per ostacolare ulteriormente i vostri avversari, il capitano vi guida verso la fuga. Gli altri lanciano le armi e gli zaini dall'altra parte, saltano e atterrano sani e salvi sull'altro tetto. Stai prendendo la rincorsa quando senti un crepitio di armi da fuoco, vedi i cardini saltare e la porta spalancarsi.

Somma al tuo punteggio totale di Agilità i punti di Resistenza che possiedi (ignora gli eventuali punti di penalità dovuti agli oggetti dello zaino che possiedi). Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e aggiungilo alla somma precedente.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 19, vai al **45**.
Se va da 19 a 22, vai al **349**.
Se è 23 o più, vai al **130**.

265

I ringhi si fanno più forti. Poi improvvisamente li vedi: due mastini feroci, che avanzano lungo la Montana Road fiutando il terreno. Due uomini della banda avversaria li seguono da vicino. Uno di essi stringe tra le mani un mitra, e l'altro ha una torcia potentissima.

Uno dei cani fiuta l'odore della carne e si dirige voracemente verso di essa, ma l'altro ignora il compagno e continua a trascinare l'uomo che lo porta al guinzaglio proprio verso il tuo nascondiglio. La bestia ti vede e incomincia ad abbaiare rabbiosamente, rivelando così la tua presenza al suo padrone.

"Via, presto!" sussurri. "Ci hanno visto!"

Knott aumenta la velocità, e tu lo segui sperando ardentemente di riuscire a raggiungere un rifugio prima che i tuoi avversari aprano il fuoco. Nella fretta il vostro inseguitore lascia cadere la torcia, e prima che riesca a raccoglierla e riaccenderla, riesci a seguire Knott attraverso la porta aperta di un edificio in rovina.

"Abbiamo più possibilità di salvarci se ci dividiamo" dici gettando un'ansiosa occhiata alle tue spalle, fissando il raggio di luce che filtra dalla fessura. "Ma ricorda... ci vediamo al ponte, come d'accordo".

La torcia illumina la stanza a sufficienza per permettervi di distinguere due possibili uscite: una scala che porta al primo piano, e un'altra che conduce al seminterrato.

Se decidi di salire le scale che portano al primo piano, vai al **237**.
Se invece preferisci scendere le scale che portano al seminterrato, vai al **58**.

266

Un flusso improvviso di adrenalina ti elettrizza i riflessi: ti getti immediatamente a terra, un attimo prima che dalla canna dell'arma si scateni l'inferno. Ti salvi così da un colpo mortale, ma non riesci ad evitare di rimanere comunque ferito. Cadi a terra, e uno dei proiettili ti procura una ferita di striscio alla testa piuttosto seria: perdi 4 punti di Resistenza.

Infuriato per il pensiero di esser scampato alla morte per un pelo, ti alzi faticosamente in piedi appena in tempo per vedere lo spioncino chiudersi bruscamente.

Se decidi di buttare giù la porta con un calcio, vai al **186**.

continua

Se decidi invece di sparare alla serratura, e sei in grado di farlo, vai al **341**.

267

Spari rapidamente, e uno degli assalitori cade all'indietro fuori dal camion, oltre il portellone posteriore; ma prima che tu riesca ad affrontare anche il suo compagno, quest'ultimo salta dentro il camion e ti sbatte a terra. Ti dibatti disperatamente cercando di liberarti, ma la tua arma ti è stata strappata di mano; ti prepari quindi ad affrontare un combattimento corpo a corpo.

Gator

Combattività 1 — Resistenza 26

A causa della rapidità dell'attacco, non sei in grado di adoperare un'arma per il combattimento corpo a corpo fino al secondo scontro.

Se vinci il combattimento, vai al **117**.

268

D'un tratto vedi un foro di pallottola sulla tempia del motociclista, e ti accorgi così che è già morto. Si è accasciato sul manubrio, e la moto continua il suo tragitto perché la mano destra dell'uomo è ancora stretta sulla manopola dell'acceleratore e il peso del corpo mantiene perfettamente in equilibrio il veicolo, facendolo proseguire in linea retta.

Ti alzi in piedi e ti togli dalla traiettoria della moto che si sta dirigendo dritta dritta contro la pompa della benzina.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo al tuo punteggio totale di Agilità.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 5, vai al **308**.

Se è 5 o più, vai al **118**.



269

Servendoti del tubo di gomma riesci a travasare più di cinque litri di benzina dal serbatoio . Quando sei certo di aver tirato fuori tutta la benzina possibile, chiudi il tappo della tanica e gridi a Knott di raggiungerti nel parcheggio.

Vai al **47**.

270

Per un attimo ti si gela il sangue nelle vene; poi alzi le mani in gesto di resa nel disperato tentativo di salvarti la vita. Ma sfortunatamente il tuo gesto non impressiona né impietosisce quell'assassino spietato.

Con un senso di sgomento vedi la canna della carabina sputare una fiammata color giallo vivo; poi senti un dolore lancinante diffondersi in mezzo alla fronte. L'impatto ti solleva i piedi da terra e ti manda a sbattere contro il muro. Il dolore scompare per lasciar posto a un torpore che ti annebbia la vista e prosciuga ogni energia dal tuo corpo. Un irresistibile desiderio di dormire ti pervade i sensi; ti stai sforzando di resistere, ma si tratta di un combattimento che non hai alcuna possibilità di vincere.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui a Tombstone, Arizona.

271

"Non vai proprio da nessuna parte, tu!" grida l'uomo puntandoti addosso il fascio di luce della sua torcia. La sua figura si staglia sulla soglia mentre i suoi segugi balzano oltre una scrivania per raggiungerti. Allunghi automaticamente la mano in cerca della tua arma, ignaro del fatto che l'uomo ha legato la torcia alla canna della sua mitragliatrice. Ti guarda con sadico divertimento mentre cerchi di afferrare la tua arma, poi preme il grilletto e ti falcia con una scarica mortale. La morte è istantanea.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, in un edificio in rovina di El Paso.

272

La maggior parte dei medicinali e delle bende che una volta dovevano aver riempito questi scaffali sono stati adoperati dagli abitanti del luogo, durante i giorni di terrore seguiti al 'Giorno X'. Rimane soltanto qualche benda, e un po' di garza: materiale sufficiente per appena un'unità di pronto soccorso.

Vai al **96**.

273

Il pezzo che vi serve per riparare l'accensione elettronica si trova su un ripiano di lavoro, proprio dove Knott ricordava di averlo visto quando aveva controllato per la prima volta la stazione di servizio. Knott lo esamina attentamente, e poi sorride. "Questo fa proprio al caso nostro, ne sono sicuro" dice, e fa scivolare il pezzo nella tasca del suo giubbotto da combattimento.

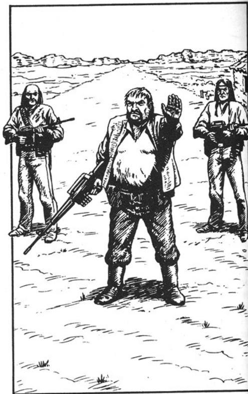
Il pensiero di dover percorre tutta la strada fino al punto in cui si trova il camion, a piedi e sotto quel sole cocente di primo pomeriggio, riempie sia te che Knott di angoscia. Poi ti ricordi della moto dei due banditi, e un largo sorriso ti illumina il volto. In sella a quel veicolo ci mettete meno di un quarto d'ora a percorrere le dieci miglia di strada che separano Hachita dal camion. È un'esperienza davvero piacevole e divertente; ma lo diventa molto meno quando, avvicinandovi al camion, vi accorgete che Haskell e Frankland vi hanno scambiato per uomini della banda nemica, e che stanno per scaricarvi addosso le loro armi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo al tuo punteggio totale di Guida.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 4, vai al **331**.

Se va da 4 a 7, vai al **168**.

Se è 8 o più, vai al **60**.



(fig.17) Tre ceffi patibolari avanzano lentamente in mezzo alla strada, e quello che sembra il capo ti fa cenno di fermarti.

274

Appena riprendi il controllo del tuo bolide, Mad Dog ti si affianca. Kate gli scarica addosso tutto il caricatore della sua pistola, ma Mad Dog si mette semplicemente a ridere: la sua macchina è equipaggiata con finestrini antiproiettile, e le pallottole di Kate non riescono nemmeno a scalfire il vetro. L'uomo sogghigna e si passa il dito indice sulla gola con un eloquente gesto di minaccia. Poi sterza verso di te nel tentativo di mandarti fuori strada.

Se vuoi salvarti dal suo improvviso attacco, devi agire immediatamente.

Se decidi di accelerare, vai al **121**.
Se invece decidi di frenare bruscamente, vai al **260**.
Se preferisci sterzare a sinistra allontanandoti dalla sua macchina, vai al **91**.

275 *(fig. 17)*

Per raggiungere la Superstrada numero 9 dovete passare a circa 100 metri di distanza da una capanna di argilla. Non sembra molto diversa da tante altre sparse attorno alla città; e invece questa capanna viene adoperata come avamposto di controllo dai Mexicans che occupano Columbus.

Mentre il camion si avvicina tre guardie escono dalla porta laterale e si avviano lentamente verso il centro della strada. Il loro capo, un rinnegato grasso, dai capelli grigi e con dei grandi baffi alla messicana, si ferma proprio in mezzo alla strada e alza una mano grassoccia ordinando di fermarvi. Knott ignora il suo segnale e preme il piede sull'acceleratore, costringendo i tre uomini a tuffarsi di lato per evitare di essere

investiti. Il camion li oltrepassa ruggendo, ma loro si riprendono velocemente e scaricano immediatamente le armi contro il portellone posteriore del camion.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 3, vai al **95**.
Se va dal 4 all'8, vai al **322**.
Se è un 9, vai al **255**.

276

Gli altri tre membri della squadra di sabotaggio ti stanno aspettando nelle vicinanze di un bastione di terra, che fa parte del muro di protezione di Fort Bliss. A voce bassa il capitano Frankland vi dà le ultime indicazioni, e mentre ti unisci agli altri ti scurisci il volto con del cerone nero per riuscire a confonderti meglio nell'oscurità; poi leghi bene le armi e l'equipaggiamento per evitare che facciano rumore. Cinquecento metri più avanti, al di là di una sorta di sassosa 'terra di nessuno', ci sono dei tiratori nemici barricati dietro una specie di trincea costruita con macchine sfasciate e altri rottami. Le loro carabine sono costantemente puntate contro Fort Bliss, e in passato quei killer si sono dimostrati fin troppo pronti a fare fuoco contro qualsiasi bersaglio che si presentasse ai loro occhi. Attraversare quella zona comporta un rischio altissimo, e per ridurre al minimo i pericoli ed evitare che la vostra missione si concluda proprio sotto le mura del forte, il capitano propone di dividere la squadra in due unità e di attraversare la zona a due a due. Ogni coppia dovrà superare il cordone nemico ed attraversare la città da sola; all'una di notte in punto vi incontrerete allo Stanton Street Toll Bridge. Sincronizzate gli orologi; poi tu ti avvicini al compagno che ti è stato assegnato, il marine Knott, e ti prepari ad andare.

Avete due possibili strade a disposizione: la più diretta conduce a sud attraverso il cuore della città di El Paso, dove il nemico è particolarmente numeroso e forte. In alternativa, potete tentare di aggirare la parte nord della città per raggiungere in seguito il ponte: una via più lunga, ma assai meno pericolosa.

Se desideri prendere la via che porta a sud e conduce nel cuore della città, vai al **190**.
Se invece preferisci dirigerti verso ovest e aggirare la città, vai al **44**.

277

Senti un tonfo sordo, seguito da un sibilo: un proiettile si è conficcato in una delle gomme posteriori del furgone.

"Copritevi" grida Frankland, e insieme vi tuffate verso il furgone cercando rifugio dietro la portiera posteriore. Knott ha sentito lo sparo e anche l'avvertimento di Frankland, e si è nascosto tra i pini che stanno accanto alla tomba di Haskell. "Se soltanto potessimo vedere la sua posizione!" sussurra il capitano tirando fuori il mitra e controllando il caricatore. "Avremmo almeno una possibilità di combattere. Invece così quel dannato può aggirarci e coglierci di sorpresa quando vuole".

Senti un altro sparo, e anche l'altra gomma posteriore si sgonfia di colpo. Il battito del tuo polso accelera sensibilmente; afferri la tua arma e ti prepari a combattere.

Se decidi di dare un'occhiata oltre il furgone per vedere se riesci a localizzare la postazione del vostro avversario, vai al **39**.

Se preferisci non farlo, vai al **134**.



278

Sollevi la carabina, porti il calcio all'altezza della spalla e infili un proiettile in canna. Benché le pallottole ti stiano fischiando tutt'intorno rimbalzando minacciosamente contro il portellone posteriore, tu miri con calma al capo della banda. Per un attimo spalanca gli occhi, per lo spavento e la sorpresa di vedersi la tua arma puntata contro; poi di scatto si tira indietro per mettersi al riparo. È quasi completamente coperto da un muro, quando decidi di tirare il primo colpo.

Somma al tuo punteggio totale di Mira i punti di Resistenza che possiedi in questo momento.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 8, vai al **99**.

Se è 8 o più, vai al **296**.

279

Riesci a colpire l'uomo della banda degli Angelinos proprio sul fianco, e lo fai cadere dalla moto. Ma nello stesso istante la raffica che sta sparando ti colpisce in pieno, scaraventandoti a terra. Un dolore lancinante ti riempie ogni parte del corpo, e la vista ti si annebbia. Senti delle voci, quelle del sergente Haskell e di Knott, ma non riesci a capire quello che stanno dicendo.

Il dolore scompare in fretta, e malgrado i tuoi sforzi per non perdere conoscenza, scivoli in un sonno profondo dal quale non ti sveglierai mai più.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, in un'area di servizio di Vado de Piedra.

280

All'improvviso si spalanca una porta dietro di te, e nella stanza entra l'uomo con la barba con in pugno una pistola.

"Metti via le tue armi!" ti ingiunge in tono minaccioso. "Mettile via o ti ritroverai ben presto a chiacchierare con il diavolo in persona!"

Lasci cadere lentamente a terra la tua arma; poi alzi le mani e ti volti a guardare in viso il tuo assalitore.

Vai al **200**.

281

Guidi la moto lungo l'ampio canale fino a quando non raggiungi una scarpata rocciosa che ti dà la possibilità di risalire fino alla strada. L'ascesa è difficoltosa, e quando raggiungi la cima perdi l'equilibrio e cadi, rimanendo bloccato sotto il peso del veicolo. Mentre stai cercando di liberarti, noti che la nuvola di polvere si è fermata a meno di un miglio di distanza. Riesci a distinguere in lontananza il profilo di una testa e di un

paio di spalle che si chinano sulla moto; sulla sella intravedi la sagoma di una carabina.

Il pensiero dei tuoi compagni ammazzati ti fa gelare il sangue nelle vene, e riprendi con rinnovato vigore i tuoi sforzi per liberarti dal peso della moto. Stai per alzarti in piedi quando senti rimbombare il colpo di un'arma da fuoco: un dolore lancinante ti esplode nella tempia sinistra. Il dolore scompare velocemente per lasciar posto a un torpore che ti prosciuga di ogni energia e ti annebbia la vista. Un irresistibile desiderio di dormire assale i tuoi sensi. Cerchi disperatamente di resistere, ma si tratta di un combattimento che non hai alcuna possibilità di vincere.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui in Arizona.

282

Arrivi alla fine degli scalini e senti una voce irata che grida attraverso la finestra del primo piano: il tuo avversario sta cercando di avvisare della tua fuga il suo compagno. Le sue grida ti incitano a correre ancora più veloce, e malgrado le ferite ti allontani in fretta dall'edificio inoltrandoti in un labirinto di vicoli e viuzze buie. Quando sei sicuro che nessuno ti ha seguito ti fermi un attimo a riprendere fiato e a medicare le ferite. Solo ora ti accorgi che durante il volo dalla finestra hai perso uno degli oggetti dello zaino.

Cancella il secondo oggetto tra quelli che avevi nello zaino; se possiedi meno di due oggetti, cancella due unità di pronto soccorso.

Vai al **158**.

283

Raggiungi infine un terreno più sicuro, oltre alla radura, e puoi così proseguire la tua discesa attraverso la foresta con relativa tranquillità. Arrivi ben presto nei pressi della sorgente che avevate scoperto durante la salita, e ti fermi per cercare di capire se ti inseguono ancora. Gli alberi attorno a te sono innaturalmente immobili, ed è facile immaginarsi che dietro a ogni tronco si nasconda un assassino.

Prosegui trepidante il cammino. Segui il sentiero che costeggia il corso d'acqua verso ovest, in direzione delle Swisshelm Mountains. Percorri dodici miglia senza incidenti e nel tardo pomeriggio raggiungi un piccolo ponte dove una strada che corre da nord a sud attraversa il fiumiciattolo. Controlli la carta geografica, ma evidentemente la stradina è poco importante e non è segnata sulle mappe. Sei affamato e devi consumare un Pasto, oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Se desideri abbandonare il fiume per proseguire lungo la strada, vai al **43**.

Se scegli invece di continuare lungo il fiume, vai al **175**.

284

Con una serie di colpi ben assestati i tuoi compagni sistemano gli assalitori e corrono immediatamente a soccorrerti. Delle mani robuste ti afferrano per le braccia doloranti e ti trascinano in salvo; ma prima che tu abbia il tempo di ringraziarli, loro si sono già voltati a seguire il capitano giù per l'uscita antincendio. Indugi un attimo, solo per raccogliere lo zaino e il

cinturone, e poi ti affretti a seguirli prima che scompaiano dalla tua vista.

Vai al **151**.

285

Un proiettile ti colpisce di striscio al braccio (perdi 3 punti di Resistenza), e poi ferisce Knott che siede accanto al posto di guida. La forza dell'impatto quasi lo scaglia fuori dalla macchina; per non cadere si afferra alla manica del tuo giubbotto, togliendoti così le mani dal volante. Con un acuto stridio di gomme la jeep sbanda ed esce di strada in direzione della rampa d'uscita, e prima che tu riesca a riprendere il controllo della guida vi trovate a percorrere la strada che si immette nella Superstrada 80.

Nello specchietto retrovisore vedi che i motociclisti invertono il loro senso di marcia: evidentemente intendono seguirvi. Dal momento che non potete più tornare sull'autostrada, ti ritrovi costretto a premere il piede sull'acceleratore e a tentare una rapida fuga in direzione della Superstrada 80.

Vai al **16**.

286

Il sergente Haskell si offre volontario per tornare in città assieme a Knott. Mentre loro sono via, tu e il capitano vi alternate nei turni di guardia. Durante questo lasso di tempo devi bere due razioni d'acqua, oppure perdere 6 punti di Resistenza.

Se possiedi una **radio CB**, vai al **102**.
Se non possiedi quest'oggetto, vai al **344**.

287

Lasci la stanza e ti avvicini con cautela alla porta che si trova alla fine del corridoio, stando attento a non fare scricchiolare le instabili assi di legno del pavimento. Al centro della porta, più o meno ad altezza d'uomo, vedi una piccola apertura coperta da un pannello scorrevole di legno; deve trattarsi di uno spioncino.

Appoggi l'orecchio proprio sotto lo spioncino e senti delle voci indistinte. Non riesci a capire quello che stanno dicendo, ma dal loro tono intuisci che sono molto spaventate. Sollevi silenziosamente il chiavistello, ma scopri che la porta è chiusa dall'interno.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **46**.
Se va da 5 a 9, vai al **316**.



288

Oltre la strada il terreno scende verso un gruppo di edifici industriali, tutti gravemente danneggiati dalle

tempeste causate dal disastro atomico. Pattuglie di sentinelle nemiche, molte con cani da guardia e d'attacco, tengono sotto controllo tutta la zona, ma le industrie e i laboratori circostanti costituiscono per voi un nascondiglio ideale.

Proseguite senza grosse difficoltà fino a raggiungere un'ampia strada che una volta veniva chiamata Dyer Street. Una stazione di comando nemica, dotata di un considerevole equipaggiamento di munizioni e di un'officina per macchine, è stata costruita tra i negozi e i magazzini che costeggiano questa via principale. Ti viene in mente che in quei magazzini ci potrebbero essere un sacco di armi e munizioni, le quali potrebbero essere molto utili alla comunità; incominci a contare gli uomini di pattuglia che entrano e escono dagli edifici, ma ben presto perdi il conto e saggiamente abbandoni qualsiasi piano d'attacco. Meglio concentrarsi sull'importante missione che devi portare a termine.

Per riuscire a evitare la pattuglia nemica che staziona davanti alla postazione nemica tu e Knott siete costretti a seguire Dyer Street in direzione sud, verso il cuore della città. Avete percorso più di un miglio quando finalmente arrivate nelle vicinanze del Parco Municipale, dove è possibile attraversare la strada senza correre il rischio di essere visti. Raggiungete l'altro lato, entrate nel parco e proseguite verso ovest fino a raggiungere l'uscita. Improvvisamente appare un camion, e il fascio delle sue luci anteriori vi colpisce in pieno. Vi fermate tutti e due temendo il peggio, ma decidete di stare a vedere cosa succede: il camion continua ad avvicinarsi e poi con uno stridio di freni gira e si ferma lì vicino. Il guidatore balza giù dalla cabina di guida e, senza una parola, si incammina verso un edificio che si trova esattamente di fronte al parco.

Se decidi di dare un'occhiata più da vicino al camion, vai al **174**.

Se preferisci ignorare il camion e allontanarti prima che torni il guidatore, vai al **138**.

289

Ti allontani dal corso d'acqua e segui il sentiero che sale verso la cima, coperta di pini, la quale domina su tutta la radura. Nel corso della tua salita vedi il Chiricahua Peak, una maestosa montagna coperta di alberi possenti che si trova a nord; ti fermi qualche istante a contemplare quella magnifica vista. Stai per proseguire il cammino quando percepisci un movimento furtivo tra gli alberi un po' più avanti.

Se possiedi un **binocolo** o un **telescopio**, vai al **201**.

Se non possiedi nessuno di questi oggetti, vai al **6**.

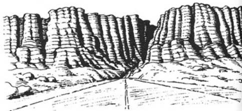
290

Solamente il centro della pista è illuminato, il che vi permette di portarvi esattamente di fronte ai camion senza essere visti. I minuti passano lenti mentre attendete pazientemente il momento giusto per attraversare la pista e collocare le mine. Il sergente Haskell e il capitano colgono la prima occasione e raggiungono la pista senza essere scoperti. Si nascondono dietro ai camion, e subito dopo ti fanno cenno di raggiungerli il più velocemente possibile. Passano quattro lunghi minuti prima che si presenti il momento opportuno;

stai quasi per rinunciare, ma alla fine si presenta l'occasione giusta e ti precipiti di corsa verso il tuo obbiettivo. Ti trovi a un paio di metri dal veicolo, quando un messicano ti compare all'improvviso davanti: lo scontro sembra inevitabile.

Somma al tuo punteggio totale di Intelligenza i punti di Agilità che possiedi. Ora estrai un numero dalla Tabella del Destino e aggiungilo al numero che hai appena ottenuto dalla somma dei punteggi precedenti.

Se il numero finale è meno di 9, vai al **348**.
Se va da 9 a 13, vai al **15**.
Se è 14 o più, vai al **140**.



291

Appena alzi la testa senti echeggiare il rumore di uno sparo. La tua prontezza di riflessi ti salva la vita, ma la micidiale precisione del tuo avversario ti ha convinto a non tentare di colpirlo una seconda volta. Nel frattempo accanto a te vedi il capitano che carica il suo mitra e si prepara a far fuoco.

"Okay, vedo se mi riesce di beccare quel dannato Yankee" dice con aria decisa, per nulla impressionato dal rischio che hai appena corso. "Appena inizio a far fuoco, vedi se puoi individuare il punto in cui si trova".

Fai un cenno di assenso con il capo, anche se in realtà ti senti un po' nervoso. Ti prepari a guardare oltre il portellone, nel momento in cui il capitano apre il fuoco. "Avanti!" grida lui mentre si alza in piedi e fa partire una scarica di colpi. Il rumore della sua arma copre quello dell'arma del tiratore nemico, ma un attimo dopo soltanto Frankland viene colpito. Con il mitra che ancora fa fuoco il capitano cade all'indietro e stramazza a terra: una pallottola gli si è conficcata in mezzo agli occhi.

Lo shock per la morte del capitano Frankland, immediatamente successiva a quella del sergente Haskell, e dopo che tu stesso ti sei salvato per un soffio, si abbatte sul tuo spirito come una doccia gelida. Ti nascondi nel furgone tremando per il terrore e con la sicurezza che la prossima vittima sarai tu. Per un terribile momento la paura ti schiaccia, fino quasi a consumare ogni tua energia, e vorresti soltanto poter fuggire il più lontano possibile. Benché Knott ti implori di rimanere dove sei, ti alzi faticosamente in piedi e avanzi alla cieca verso il bosco. Inciampi per la fretta e cadi a terra, graffiandoti le mani e le ginocchia sulle pietre ruvide e affilate: perdi 1 punto di Resistenza.

Ma per fortuna la caduta ti salva la vita. Un'altra scarica di colpi ti passa sopra la testa un istante dopo che hai toccato il terreno, mancandoti per un soffio. La sensazione del pericolo incombente ti schiarisce le idee, e subito ti metti a correre in direzione degli alberi, ben deciso a sopravvivere anche questa volta.

Knott ti incita a correre più veloce, mentre tu nel frattempo preghi di arrivare al coperto prima che il killer abbia la possibilità di cambiare il caricatore.

Somma i tuoi punti di Agilità a quelli di Resistenza. [N.B.: se la tua Resistenza è bassa, e sei ingombrato dal tuo equipaggiamento, ti conviene eliminare dallo zaino qualche oggetto, in modo da aumentare il tuo punteggio di Agilità.]

Se il tuo punteggio totale è meno di 16, vai al **57**.
Se va da 16 a 19, vai all'**83**.
Se è 20 o più, vai al **254**.

292

Trattenendo il respiro osservi il sergente Haskell e il capitano Frankland che si avvicinano silenziosamente alla jeep. I due Mavericks non sospettano minimamente la loro presenza; il capitano e Haskell girano attorno alla jeep senza farsi sentire, salgono lentamente sulla parte posteriore del veicolo e si accovacciano dietro a una mitragliatrice pesante, collocata su un cavalletto dietro al sedile anteriore, che nasconde ai due occupanti del veicolo la loro presenza.

Per qualche secondo regna un silenzio assoluto; poi li vedi balzare prontamente in avanti e afferrare i due avversari. Haskell e Frankland colpiscono velocemente e senza far rumore; conclusa vittoriosamente la loro azione il capitano fa cenno a te e a Knott di raggiungerli. Correte verso la jeep e aiutate il sergente a ispezionare i corpi dei due, prima di nasconderli nel deposito degli autobus.

Mentre tornate verso la jeep, il capitano ti propone di guidare la jeep.

Se desideri guidare la jeep, vai al **142**.
Se preferisci lasciare la guida al capitano, vai al **30**.

293

I banditi si stanno dirigendo verso di voi, e vi puntano addosso il potente fascio di luce del riflettore nel tentativo di accecare il capitano Frankland che sta guidando. A dispetto della luce abbagliante il capitano riesce a mantenere il controllo del veicolo, sterzando all'ultimo momento ed evitando così una collisione con il furgone che si sarebbe certamente rivelata fatale. Non appena il fascio di luce si sposta, tu ti volti e incominci a fare fuoco.

I pesanti proiettili corazzati crivellano il motore e riducono a brandelli le ruote posteriori. Il furgone sbanda pericolosamente, e subito dopo senti un rimbombo terribile: il serbatoio del carburante è esploso! Frankland accelera, allontanandosi lungo la strada, e tu osservi silenziosamente la grande palla di fuoco che avvolge i resti del furgone e dei suoi passeggeri.

Vai al **75**.

294

Percorrendo i vicoli e le stradine secondarie riuscite ad evitare le pattuglie nemiche e a raggiungere presto le rive del Rio Grande senza essere scoperti. Poi vi dirigete verso ovest in direzione dello Stanton Street Toll Bridge, l'unico ponte che ancora attraversa il corso d'acqua che una volta era di considerevole portata. Proprio all'entrata del ponte si trova una serie di

edifici - un tempo sede degli uffici di immigrazione U.S.A. - i quali forniscono a te e a Knott un ottimo nascondiglio. Attendete con ansia che Haskell e Frankland si facciano vedere.

"Dove sono?" sussurri lanciando un'ansiosa occhiata all'orologio. Sono le 00.55: mancano ancora cinque minuti all'ora stabilita per l'incontro, ma l'attesa ti rende nervoso.

"Siamo qui!" mormora una voce da dietro, ed è talmente inaspettata che ti fa sobbalzare per lo spavento.

Il capitano Frankland e il sergente Haskell emergono dall'ombra e vi raggiungono in fretta. Si scusano per avervi fatto preoccupare, ma dal sorriso sui loro visi capisci che il vostro spavento per la loro improvvisa comparsa li ha divertiti. In realtà erano già arrivati da qualche minuto e hanno avuto il tempo di controllare il ponte. Ci sono quattro pattuglie di sentinelle sul ponte, ma assolutamente nessuna sul passaggio di servizio sottostante.

"Abbiamo ancora un'ora di tempo prima dell'arrivo dell'esplosivo" osserva il capitano guardando l'orologio. "Tutti pronti?"

Annuite tutti insieme. "Ok, allora. Andiamo!"

Vai al **202**.

295

Decidi di nasconderti nella vegetazione prima che il killer abbia il tempo di girare attorno alla radura e di coglierti di sorpresa. Afferri nervosamente la tua arma, pronto a rispondere al fuoco, e ti prepari a correre verso il riparo.

[N.B.: Se i tuoi punti di Resistenza sono pochi e sei impacciato nei movimenti dall'equipaggiamento pesante, ti conviene eliminare qualche oggetto dello zaino in modo da aumentare il tuo punteggio totale di Agilità prima di metterti a correre.]

Se hai in mano una pistola, vai al **148**.
Se hai in mano un mitra, vai al **323**.
Se invece hai in mano un fucile pesante, vai al **36**.
Se hai in mano una carabina, vai al **125**.

296

Colpisci in pieno petto il capo della banda, uccidendolo all'istante. La sua morte improvvisa spaventa gli altri uomini, i quali si fermano immediatamente e rinunciano al loro attacco, fermandosi soltanto per raccogliere il corpo del loro compagno ucciso e trasportarlo via dalla strada.

Ora che la sparatoria si è per il momento interrotta, ne approfitti per aiutare Knott e il capitano Frankland a togliere di mezzo i detriti e le pietre che vi impediscono la fuga. Una pesante trave di legno, che una volta doveva essere un palo di sostegno della linea elettrica, si è incastrata tra la ruota e il parafango anteriore del camion. Con il tuo aiuto i due riescono a muoverla un po'. Knott ritorna nella cabina di guida e fa partire il motore. Poi, mentre porta il camion oltre la cima della montagnola, tu e il capitano saltate oltre il portellone e salite a bordo del veicolo.

La strada finisce in una sorta di terreno abbandonato, ma sai che qualche centinaio di metri più avanti si trova una superstrada che corre in direzione ovest. Il capitano sbircia attraverso la finestrella della cabina di guida ed esplode in una risata ironica.

"Prendi quella strada e vai verso ovest" dice a Knott, il quale ubbidisce prontamente. Poi si volta verso il sergente, e osserva: "A quanto pare, alla fine l'hai avuta vinta tu, Haskell: ci stiamo dirigendo verso Mimbres".

Vai al **326**.

297

Aspetti che l'uomo si sia allontanato, e quando non senti più il rumore dei suoi passi esci da sotto la scrivania e torni alla finestra. Dopo svariati tentativi riesci a forzare la maniglia, apri la finestra e abbandoni l'edificio attraverso la scala antincendio senza che nessuno ti veda.

Vai al **158**.

298

Capisci all'istante che alla guida della moto che si avvicina è proprio l'assassino che ha ammazzato i tuoi tre compagni. La paura che ti ha perseguitato nel corso degli ultimi due giorni ritorna più forte, e ti stringe lo stomaco, mentre cerchi in fretta un posto dove nasconderti. Il tribunale di Tombstone è l'edificio più vicino; ti precipiti nell'ingresso proprio mentre il killer entra in città.

Più in là, vedi che le porte della sala per le udienze sono chiuse a chiave e incatenate, il che ti impedisce di entrarci; cerchi qualche altro posto dove nasconderti. Hai due possibilità di scelta: puoi salire un'ampia scalinata che porta al primo piano, oppure puoi correre lungo un corridoio che si trova alla tua sinistra.

Se decidi di salire le scale, vai al **71**.

Se invece preferisci incamminarti lungo il corridoio, vai al **171**.

299

Alzi velocemente l'arma e ti prepari a colpire il centauro che si avvicina. Si trova a meno di dieci metri da te quando apri il fuoco.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo al tuo punteggio totale di Mira.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 10, vai al **328**.

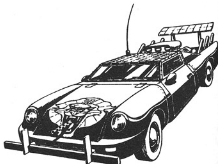
Se è invece 10 o più, vai al **19**.

300

Segui la superstrada che corre a nord-ovest di Tombstone, e poco prima di mezzogiorno, finalmente, raggiungi lo svincolo che immette sull'Autostrada 10. Subito dopo raggiungi la città di Benson, dove decidi di fermarti per dare un'occhiata più da vicino alle impronte dei pneumatici che sono ben visibili sull'asfalto. Sei sicuro che si tratta delle impronte lasciate dal convoglio dei vostri amici, e da quanto puoi giudicare sembrano vecchie di un giorno.

Stai per lasciare le impronte e ritornare alla moto quando senti un rumore che ti fa aumentare i battiti del polso. È la voce di una giovane donna, e sta chiamando il tuo nome.

Vai al **119**.



301

Ti metti prontamente al riparo, prima che il capo della banda abbia il tempo di aprire il fuoco contro di te. Ti sei mosso velocemente, ma la rapidità dei tuoi riflessi forse non sarà sufficiente a salvarti la vita. Infatti quell'uomo è un esperto tiratore, e la sua carabina è caricata con proiettili corazzati. Fa partire una scarica micidiale contro la parte posteriore del camion, e nel momento in cui la prima pallottola colpisce il portellone di metallo, ti appiattisci sul pavimento pregando di uscire vivo da quella pioggia di piombo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo al tuo punteggio totale di Intelligenza.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 6, vai al **146**.

Se è 6 o più, vai al **157**.

302

Ti ci vuole più di un'ora per raccontare gli eventi e le circostanze che vi hanno condotto fino a quel rifugio segreto di montagna. La famiglia di sopravvissuti è composta da Jack e Steve Lendorff, dalle loro mogli Marian e Carly, e dai bambini Sissy e Bruce; ascoltano tutti con interesse la vostra storia, ma nemmeno per un attimo abbassano la guardia... o le armi. Alla fine venite a sapere che la famiglia Lendorff ha comprato quel pezzo di terra e ha costruito il rifugio dieci anni fa, proprio nei giorni in cui la C.A.O.S. stava spietatamente piegando al proprio volere l'intero mondo civilizzato. Grazie alla posizione favorevole, dopo il 'Giorno X' a quella regione vennero risparmiate le conseguenze peggiori della radioattività. La risorsa più importante era l'acqua fresca e incontaminata, e grazie ad essa la famiglia è stata in grado di sopravvivere e di raggiungere un regime di vita completamente autosufficiente.

I Lendorff erano in possesso di una radio ricetrasmittente, e grazie ad essa erano a conoscenza dell'esistenza di altre comunità, soprattutto di quella di Tucson, e della situazione della California; ma non avevano mai fatto un solo tentativo di mettersi in contatto con altri gruppi di sopravvissuti e di unirsi a loro. Molto tempo prima avevano preso la decisione di rimanere

separati dal resto del mondo, e non vedevano alcun motivo per cambiare idea.

"Sapete come i californiani chiamano questa parte del paese?" vi chiede bruscamente Jack Lendorff. "La chiamano 'la zona Omega'. Pensano che si tratti di una zona selvaggia, inutilizzabile e disabitata. Un'area preclusa a tutto e a tutti. L'hanno semplicemente cancellata dalle loro carte geografiche. Per quel che li riguarda, noi semplicemente non esistiamo!"

Vai al **160**.

303

Indichi con la mano verso sinistra, e fai cenno a Knott di seguirti mentre scivoli silenziosamente lungo il fossato, allontanandoti dalla postazione dei vostri avversari. Cinquanta metri più avanti raggiungete un tunnel di drenaggio. È impossibile proseguire in questa direzione perché il tetto del tunnel è crollato, e blocca l'entrata.

"Dobbiamo correre e raggiungere la strada" sussurri. "Vado avanti io".

Il terreno sembra sgombro, quindi ti arrampichi fuori dal fossato e ti muovi in avanti, sempre chinato per non farti vedere. Hai percorso solo qualche metro quando senti un lieve rumore sopra di te, da qualche parte sulla strada. Poi scorgi un bagliore improvviso, e un fascio di luce scende da oltre il parapetto e attraversa il tuo percorso.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo al tuo punteggio totale di Agilità.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 8, vai al **162**.

Se è 8 o più, vai al **259**.



304

Guardi il tuo avversario ricaricare la carabina con una specie di caricatore a forma di banana, che inserisce proprio davanti al grilletto; si mette l'arma in spalla, e poi prende un paio di lenti, qualcosa che assomiglia a un binocolo da campo, che portava appese al collo. L'uomo solleva quello strano aggeggio, e incomincia a controllare i tetti delle case circostanti. La cosa ti colpisce: è strano che l'uomo si serva di un binocolo, dal momento che gli edifici sono abbastanza vicini, e sicuramente non c'è bisogno di lenti per riuscire a vedere se c'è qualcuno sui tetti. Improvvisamente ti senti gelare il sangue nelle vene: capisci che quelle non sono lenti normali. Si tratta di intensificatori di immagine molto sofisticati, che identificano con precisione qualsiasi oggetto.

Ti allontani immediatamente dalla finestra, ma temi fortemente che il killer sia già riuscito a localizzarti.

Vai al **31**.

305

Ti chini in avanti e guardi a filo del terreno, verso il camion davanti a te. Vedi il capitano accucciato lì sotto che ti fa segno di collocare la mina. Agganci il pesante congegno al serbatoio polveroso, quindi togli la sicura al detonatore. Ancora una volta il capitano ti fa segno, e ancora una volta obbedisci al suo comando premendo il pulsante del timer. Non appena senti l'orologio che comincia a ticchettare, chiudi lo zaino e scatti verso il camion dove è salito Knott.

Frankland e Haskell ti raggiungono: il capitano sta correndo qualche metro più avanti, e il sergente, che ha dovuto piazzare due esplosivi, è un po' più indietro. Knott vi intravvede nello specchietto retrovisore e mette subito in moto, mentre un fumo denso esce dal tubo di scarico. Il capitano raggiunge la parte posteriore del veicolo e salta oltre il portellone, ma improvvisamente due banditi si accorgono della vostra fuga e incominciano a gridare per dare l'allarme. Le loro urla ti distraggono per un attimo, e così non vedi una scatola di metallo pochi metri davanti a te.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai punti di Agilità.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 10 vai al **107**.
Se è più di 9, vai al **224**.

306

Tieni la testa bassa, sotto il muretto di protezione, mentre tutto attorno sibilano le pallottole. I vostri avversari rispondono al fuoco, ma in pochi minuti riuscite a ridurre notevolmente il loro numero. Poi senti il capitano gridare un ordine: "Seguitemi!" e vedi Knott e Haskell abbandonare il muro e corrergli dietro. Frankland si sta dirigendo verso una scala dell'uscita antincendio che si trova dall'altra parte del tetto. Indugi soltanto un attimo, per raccogliere lo zaino e il cinturone, e poi ti affretti dietro a loro.

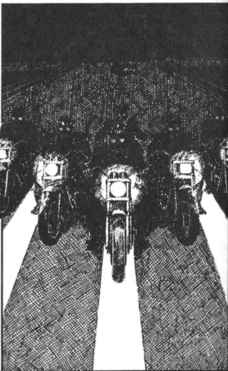
Vai al **151**.

307

Ti alzi faticosamente in piedi, ti togli la polvere e il fango dagli occhi, e avanzi barcollando verso la moto. Ti aspetti di trovare un ammasso informe di ferraglia, e invece, con tua grande sorpresa, scopri che il veicolo è ancora in grado di essere utilizzato. Raddrizzi il manubrio, il faro e la forcella, e al quarto tentativo riesci a fare ripartire la moto.

Procedi lungo il largo letto del canale, fino a quando non trovi uno spiazzo un po' più ampio, dall'altra parte della montagnola di pietrisco, dove ti è possibile tentare la risalita. Esci senza alcuna difficoltà, ma appena raggiungi il bordo del canale e fermi la moto, vedi qualcosa che ti fa gelare il sangue nelle vene.

Dall'estremità est del canale vedi avvicinarsi una nuvola di polvere che si sta facendo sempre più grande. È a circa un miglio di distanza, ma capisci immediatamente che non può essere altro che una moto. Fissi il veicolo che si sta avvicinando, e, anche se non riesci



(fig.18) Le moto, disposte in perfetta formazione, si avvicinano rapidamente.

ancora a distinguere il guidatore, *sai* che si tratta del killer. Allarmato per la sua vicinanza, acceleri e spingi la moto lungo il tortuoso e accidentato sentiero di montagna.

Vai al **90**.

308

Ti accorgi troppo tardi che il motociclista è già morto; probabilmente è rimasto ucciso da un proiettile di rimbalzo mentre attraversava il ponte. Si è accasciato sul manubrio in una posizione simile a quella da corsa, con la mano destra stretta sulla manopola dell'acceleratore e il peso del corpo che manteneva in equilibrio il veicolo; la moto ha continuato la sua corsa in linea retta facendoti pensare che fosse ancora vivo.

Cerchi di agire in fretta, ma il panico rallenta i tuoi movimenti. Con uno schianto terribile il motociclista piomba sulla pompa di benzina e esplode in una sfera infuocata che ti sorprende ancora in corsa. L'ultima cosa che riesci a vedere è un lampo giallo di fuoco, prima di precipitare anche tu in quell'inferno di fiamme. La morte è istantanea.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui nel Messico.

309 *(fig. 18)*

Percepisci distintamente il rombo dei motori, eppure non riesci a scorgere le luci delle moto: l'oscurità tutt'attorno è assolutamente impenetrabile. Poi distingui appena il debole lucchichio dell'acciaio, che riflette le primissime luci dell'alba; d'un tratto, sei centauri nemici vestiti di nero accendono simultaneamente i fari delle loro moto.

Stanno percorrendo la strada che si immette nella Superstrada 80. Guidano in perfetta formazione, l'uno accanto all'altro, e visti da lontano sembrano una grande freccia affilata che avanza veloce verso la vostra jeep, sullo sfondo grigio-acciaio dell'asfalto. Si avvicinano lentamente, e noti che i centauri indossano delle visiere nere fornite di lenti a raggi infrarossi, che permettono loro di vedere nell'oscurità senza il bisogno di accendere i fari. Sono tutti pesantemente armati, e i vessilli che sventolano sulle antenne flessibili, fissate sulle selle delle loro moto, li identificano come esploratori della banda dei Detroit Lions.

Si tratta di esploratori che fanno parte di un gruppo con base a Ciudad Juarez. Noti che ogni moto è dotata di radio, e capisci che deve essere stato Mad Dog Michigan a mandarli in missione per intercettarvi. Gran parte dei loro compagni sono probabilmente morti nell'esplosione sulla pista da corsa per cani, a Juarez. Di certo hanno giurato di vendicare i loro morti.

"Muoviamoci, Mark!" grida il capitano Frankland lasciando cadere la tanica di benzina ormai vuota e balzando nella jeep. Fai partire il motore e acceleri in direzione della formazione avversaria. Vi vedono e si dividono, facendo fuoco con le loro pistole da ambedue i lati mentre vi passano accanto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e aggiungilo ai punteggi totali di Guida e Intelligenza sommati assieme.

Se il numero totale che hai ottenuto è meno di 11, vai al **285**.

Se è 11 o più, vai al **116**.

310

Prima di allontanarti dall'area di parcheggio esamini i corpi degli avversari che hai appena sconfitto. Trovi i seguenti oggetti:

Mitra [con diciotto pallottole da 9 mm]
Pistola [con sette pallottole da 9 mm]
Borraccia [con acqua a sufficienza per tre razioni]
Coltello da caccia [2]
Mazza da baseball [2]
Cibo in scatola a sufficienza per due Pasti
Bussola
Sega flessibile
Razzo di segnalazione

Se decidi di tenere qualcuno di questi oggetti, ricorda di modificare di conseguenza il tuo Registro d'Azione.

Vai al **158**.

311

Seguite lentamente il ripido sentiero che si inerpica verso la cima. La salita si rivela difficile e faticosa, ma la vostra costanza viene premiata quando raggiungete infine la vetta: arrivate in un pianoro che domina sulle montagne circostanti, coperte dal verde cupo delle foreste, una vista tanto bella da togliere il fiato. Stai percorrendo con lo sguardo l'orizzonte quando senti un rumore ancora più emozionante di quel panorama mozzafiato: il dolce suono dell'acqua che scorre.

Con rinnovata speranza tu e Knott rientrate nella foresta, ben decisi a indagare sull'origine di quel dolce scroscio. Percorrete una cinquantina di metri e trovate

l'acqua: una cascata limpida e scintillante che scende dal fianco della montagna. Knott è felicissimo della scoperta, e si precipita a bere sorsate abbondanti. Tu agisci più cautamente: tieni sotto controllo il forte desiderio di bere e avverti il tuo compagno della possibilità che quell'acqua sia contaminata.

Se il tuo punteggio di Orientamento è 4 o più, vai al **238**.

Altrimenti, vai al **23**.

312

Ti precipiti in avanti per colpire con una spallata il tuo avversario. La forza di questo attacco inaspettato lo coglie di sorpresa e lo fa cadere fuori dal camion, ma il tuo movimento ti espone all'attacco del suo compagno, che ti balza immediatamente addosso prima che tu riesca a recuperare l'equilibrio.

Messicano
Combattività 16 Resistenza 24

A causa della prontezza e velocità del suo attacco, non sei in grado di adoperare armi da combattimento corpo a corpo fino al secondo scontro del combattimento.

Se vinci il combattimento, vai al **117**.

313

Dal motore esce un sinistro rumore, come di ingranaggi che si inceppano; poi d'un tratto il rumore di ferraglia smette, e purtroppo anche il motore smette di funzionare: il pistone si è talmente surriscaldato che si è bloccato nel cilindro. Capisci immediatamente quello che è successo, e mentre spingi la macchina ferma verso il bordo della strada, contempli con preoccupazione la prospettiva di dover continuare il viaggio a piedi. Ora devi bere una razione d'acqua, oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Stai fissando accigliato il veicolo oramai inutilizzabile, prendendo in considerazione le tue future mosse, quando senti il ruomore di un veicolo che si avvicina. I tuoi timori si fanno più forti quando alzi gli occhi verso la strada e vedi una nuvola di polvere che avanza da est: il suo aspetto ti è fin troppo familiare.

Vai al **298**.



314

A circa metà della strada principale scopri un deposito di macchine, dove una volta, prima del disastro, c'era un' officina specializzata nel recupero e nella vendita di macchine usate. Il cartello pubblicitario, ora completamente scolorito, recita pomposamente che "*Solo qui potrete trovare i migliori veicoli in commercio*", ma è una scritta che ormai suona tristemente fuori posto. Vedi un vecchio furgoncino Toyota rovesciato

su un lato; ti sembra ormai fuori uso, ma guardandolo meglio ti accorgi che le gomme sono ancora tutte e quattro in buone condizioni. Knott ti aiuta a rimetterlo in piedi e poi va subito a chiamare gli altri, mentre tu controlli più attentamente il motore. Tranne che per la batteria completamente scarica e la completa mancanza di carburante, sembra davvero in buone condizioni. Stai controllando il filtro dell'aria quando arrivano gli altri. Non hanno trovato altri veicoli utilizzabili, ma la loro ricerca non è stata del tutto infruttuosa.

"Beh, abbiamo trovato un po' di benzina" dice Haskell sollevando una tanica, e affrettandosi a versare il carburante nel serbatoio. " Beh, un problema almeno è risolto" dici mentre rimetti a posto il filtro, "ma rimane quello della batteria: dobbiamo trovare una fonte di energia per caricarla e far ripartire il motore".

Se possiedi un **Regolatore Solare**, vai al **106**.
Se non possiedi quest'oggetto, vai al **156**.

315

Con la faccia rivolta verso il terreno, sbirci da sotto una fila di macchine e vedi i piedi dei tuoi nemici che sono arrivati in fondo alla rampa di scale. Per qualche secondo gli uomini non si muovono, poi si dividono e incominciano a cercare lungo la fila di macchine proprio vicino a te. Ti distendi sotto un furgoncino e guardi con crescente timore, mentre uno degli uomini si avvicina lentamente al tuo nascondiglio.

Si ferma accanto al furgone, i suoi stivali a pochi centimetri dal tuo petto. Automaticamente tendi i muscoli, preparandoti a colpire nel caso che dovesse accorgersi di te. L'uomo fa per allontanarsi, e poi si ferma. Lentamente, incomincia a inginocchiarsi.

In quel momento scatti in avanti come un cobra e lo colpisci alla gamba destra con il tacco del tuo stivale. Grida e cade all'indietro, afferrandosi il ginocchio dolorante. Ciò ti concede quei pochi secondi di tempo che ti servono per rotolare fuori dal tuo nascondiglio e metterti in piedi.

Camaro
Combattività 12 Resistenza 18

Grazie alla tempestività del tuo attacco, non subisci nessuna perdita di Resistenza nei primi due scontri del combattimento.

Se vinci e il combattimento dura meno di 5 scontri, vai al **17**.
Se il combattimento dura cinque scontri o più, vai al **253**.

316

Le voci si interrompono, e dopo qualche secondo il pannello dello spioncino si solleva di qualche centimetro. Un occhio compare dietro il buco. Guarda in basso verso di te, si spalanca per la sorpresa e lo spavento e poi scompare. Imprecando contro la sfortuna incominci ad allontanarti dalla porta. Hai percorso solo un paio di metri quando compare qualcos'altro, qualcosa che ti fa gelare il sangue nelle vene: la canna di una pistola semiautomatica puntata dritta dritta contro il tuo petto.

Somma al tuo punteggio totale di Agilità i punti di Resistenza che possiedi in questo momento.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 13, vai al **113**.

Se va da 13 a 19, vai al **266**.

Se è 20 o più, vai al **222**.



317

Corri verso il bidone della spazzatura e ti infili dentro, al riparo dello spesso strato di acciaio, proprio nel momento in cui il primo motociclista raggiunge l'estremità del ponte. Un secondo più tardi il capitano dà l'ordine di sparare, e immediatamente i tuoi compagni aprono il fuoco sugli Angelinos che stanno arrivando a tutta velocità. Due motociclisti vengono colpiti subito e cadono a terra; un terzo prende una pallottola in piena fronte, perde il controllo e va a sbattere contro il parapetto; ma l'ultimo bandito sembra ancora incolume, e ora sta uscendo dal ponte con la testa abbassata per evitare le pallottole. Quando è abbastanza vicino, solleva con una mano il mitra e lascia partire una raffica.

Se vuoi restare in piedi e aprire il fuoco quando il bandito ti passa davanti, vai al **48**.

Se decidi di abbassarti per ripararti dietro il bordo del bidone, vai al **135**.

318

Lasci il negozio di ferramenta e torni verso la moto. Prima di far partire il motore controlli il sistema di raffreddamento e vedi che le alette sono molto calde: la mancanza di olio sta surriscaldando il motore. Rimonti in sella e fai partire il motore, sperando ardentemente che la moto continui a funzionare abbastanza a lungo da permetterti di raggiungere il convoglio.

Vai al **50**.

319

Il cane comincia a guaire eccitato. Balza dentro alla stanza seguendo le tracce del tuo odore, proprio in direzione della finestra; lì si ferma e cammina avanti e indietro fino a quando il suo padrone non lo chiama. La bestia obbedisce immediatamente: le cicatrici che vedi sul suo corpo testimoniano di tutte le bastonate che gli sono state probabilmente inflitte quando non ha obbedito prontamente agli ordini del padrone. Senti che l'uomo si sta avvicinando, poi lo vedi in piedi accanto alla finestra mentre controlla l'uscita antincendio. Si gratta pensosamente la faccia non rasata, poi chiama di nuovo il suo cane e si volta per andarsene.

Somma i tuoi punteggi di Agilità e Orientamento. Poi estrai un numero dalla Tabella del Destino (in questo caso 0 = 10).

Se il numero che hai ottenuto dalla somma dei tuoi due punteggi è uguale o minore al numero che hai estratto dalla Tabella del Destino, vai al **297**.

Se invece la somma dei tuoi punteggi è maggiore del numero che hai estratto dalla Tabella del Destino, vai all'**84**.

320

Fai partire un colpo micidiale con la mano destra, mentre con la sinistra tappi la bocca dell'uomo per evitare che si metta a gridare. Il capitano ha messo fuori combattimento il suo avversario e ha già dato il segnale al sergente Haskell e a Knott. Raggiungono la jeep, ti restituiscono il tuo equipaggiamento, e poi aiutano il capitano a ispezionare i corpi dei due Mavericks che avete appena sconfitto prima di nasconderli nel deposito degli autobus. Degli oggetti che avete trovato, puoi scegliere tra i seguenti tre:

Sei pallottole da 7,62 mm
Una granata da guerra
Coltello da caccia [3]

Tornando verso la macchina, il capitano Frankland ti offre l'opportunità di guidare.

Se desideri guidare la jeep, vai al **142**.

Se preferisci invece lasciare la guida al capitano, vai al **30**.

321

Ti sforzi di mantenere il controllo, ma la macchina scivola di fianco e sbanda verso la barriera di protezione. Il tuo bolide entra in collisione con la barriera, ma grazie al cielo riesci a riprendere il controllo della guida quasi immediatamente. Lo scontro vi ha sconvolti, ma fortunatamente tu e Kate siete usciti indenni dall'avventura.

Vai al **274**.

322

I proiettili rimbalzano tutto intorno e sibilano passando a pochi centimetri da te, costringendoti ad abbassarti al riparo del portellone posteriore per proteggerti: i tuoi riflessi pronti ti salvano la vita. Ma nell'abbassare la testa, scorgi il capo della banda in mezzo alla strada: sta prendendo un walkie-talkie che tiene nella tasca del giubbotto. Probabilmente il bandito sta cercando di comunicare via radio con un'altra postazione, forse quella di Mimbres, o forse una più lontana, per avvertirli del vostro arrivo.

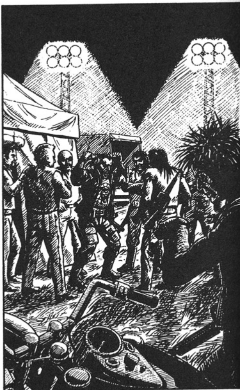
Se vuoi provare a spararlgli, per impedirgli di usare la radio, vai al **22**.

Se non possiedi munizioni a sufficienza, o non desideri aprire il fuoco, vai al **335**.

323

Tiri l'otturatore del tuo G-12 per controllare il caricatore e assicurarti di avere proiettili a sufficienza per coprirti. Poi, con il battito del cuore accelerato, ti prepari a correre verso la foresta.

Incominci lentamente il conto alla rovescia partendo da cinque, e nel momento in cui arrivi a zero scatti in piedi e sali di corsa gli scalini. Quando ti sei allontanato dal cratere, individui la tua destinazione e ti dirigi



(fig.19) Anche se non riesci a sentire cosa sta dicendo, capisci che dev'essere furibondo.

velocemente verso di essa facendo contemporaneamente fuoco con il mitra.

Somma al tuo punteggio totale di Agilità i punti di Resistenza che possiedi in questo momento. Ora aggiungi al numero che hai ottenuto 1 punto per ogni pallottola che decidi di sparare (il minimo è una pallottola; il massimo sono cinque pallottole).

Se il tuo punteggio totale è meno di 13, vai al **249**.
Se è 13 o più, vai al **210**.

324 *(fig. 19)*

Il capo dei Detroit Lions si trova davanti a un tendone piantato proprio in mezzo al circuito da corsa, con un gruppo di Mexicans. Sta gridando a voce alta; anche se non riesci a sentire quello che sta dicendo, a causa del baccano causato dai generatori che forniscono l'elettricità ai riflettori della pista, capisci dal tono e dal suo gesticolare che è proprio infuriato. Vedi parecchie macchine di ogni tipo e cilindrata parcheggiate a casaccio attorno alla tenda, e ci saranno almeno una cinquantina di uomini e forse di più nelle vicinanze. Sembrano tutti molto nervosi; molti guardano gli orologi passeggiando avanti e indietro. Guardi anche tu l'orologio, e vedi che segna le 2.25. Non c'è da sorprendersi che siano così impazienti: il convoglio è in ritardo.

"Guardate lì, capitano" sussurra Knott indicando un grande camion a sei ruote parcheggiato ai bordi della pista vicino alle gabbie dei cani. "È uno di quei camion da tre tonnellate della Defense League, proprio come quelli che guidavo una volta a Brownsville. Non sono

veloci, ma hanno una potenza spaventosa. Potrebbe proprio fare al caso nostro, se vogliamo andarcene via di qui con la pelle salva".

"Ok, Knott. Mi hai convinto" risponde il capitano. "Sembra che l'abbiano lasciato incustodito. Vedi se riesci a salire a bordo e ad allontanarti. Noi ti raggiungeremo subito dopo aver sistemato le mine; tu bada soltanto a far partire quel camion, va bene?"

"Sissignore" risponde Knott. Sta per allontanarsi dal gruppo quando il capitano lo afferra per il braccio. "Aspetta. È meglio che tu dia al sergente la tua mina a contatto".

Knott estrae il micidiale congegno dallo zaino e lo dà a Haskell. Poi se ne va, mentre voi tre lo guardate avanzare lentamente attorno al perimetro del circuito. Knott raggiunge infine il camion, e sale a bordo. Un secondo più tardi l'urlo assordante di una sirena echeggia sulla pista.

Vai al **164**.

325

"Ehi voi, laggiù!" gridi cercando di avere un tono di voce il più amichevole possibile. Speri di non sembrare minaccioso e di non spaventarlo, ma il suono inaspettato della tua voce fa trasalire l'uomo, che scompare immediatamente dal sentiero e si addentra nella foresta. Piuttosto che lasciarlo scappare, fai cenno a Knott di seguirti e dai inizio all'inseguimento.

Vai al **54**.

326

In meno di venti minuti arrivate nella cittadina di montagna di Mimbres, dove per altro non trovate alcun segno di benvenuto. Il luogo è completamente deserto, e le case sono da molto tempo ridotte a macerie di lugubre aspetto. Tutte, tranne due negozi nel centro. Fermarvi qui non potrebbe certo esservi utile in nessun modo, così il capitano ordina a Knott di proseguire senza rallentare.

Dopo Mimbres la strada comincia a salire tortuosamente su per le Cedar Mountains. Sei sempre in guardia, pronto a individuare ogni eventuale presenza nemica, ma le rocce delle montagne circostanti sembrano completamente deserte e prive di vita. Con l'alzarsi del sole nel cielo la temperatura si fa più calda, e quando raggiungete Hachita, un paese appollaiato sul bordo occidentale di un grande canyon, tu e i tuoi compagni incominciate ad avvertire gli spiacevoli effetti della disidratazione e della mancanza di sali nell'organismo.

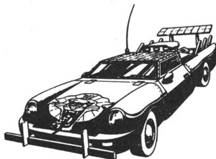
Vi state avvicinando a Hachita quando Knott chiede al capitano di raggiungerlo nella cabina di guida. Il serbatoio del camion era quasi pieno quando avete lasciato Ciudad Juarez, ma ormai l'ago dell'indicatore è calato di molto, e Knott teme che la benzina che avete ancora a disposizione non sia sufficiente per raggiungere Lordsburg. Hachita sembra deserta proprio come Mimbres, così il capitano Frankland decide di fermarsi per tentare di trovare un po' di carburante.

Raggiungete un incrocio nel centro della città, e Knott ferma il camion vicino a una stazione di servizio che

una volta faceva parte di un centro commerciale. Scendete dal camion, e il sergente Haskell scopre immediatamente il motivo di quell'eccessivo consumo di benzina: nel serbatoio del carburante sono ben visibili tre fori di proiettile.

Se decidi di aiutare il sergente e riparare il danno al serbatoio, vai al **195**.

Se decidi invece di aiutare Frankland e Knott nella ricerca del carburante, vai al **66**.



327

Senti un rumore di vetri infranti, e vedi immediatamente volare attraverso la finestra un oggetto simile a una confezione di cibo in scatola, che rimbalza sulla moquette del pavimento. Al contatto con il pavimento, l'oggetto emette una specie di fiamma intensa, mentre una scia di gas puzzolente color crema fuoriesce dalla lattina. Il gas riempie la stanza in un baleno, ti serra la gola e ti fa lacrimare gli occhi. Avverti un terribile senso di nausea, e ti allontani di corsa dalla stanza prima che quel gas velenoso riesca a riempirla completamente: perdi 3 punti di Resistenza.

In preda ad accessi di tosse e a conati di vomito, ti allontani barcollando lungo il corridoio fino a raggiungere un'uscita antincendio che si trova sul retro dell'edificio. Alla disperata ricerca di aria fresca, dai un calcio al lucchetto della porta e avanzi boccheggiando nel cortile. Hai percorso solo un paio di metri quando l'assassino ti raggiunge di corsa voltando l'angolo del cortile, con la carabina in pugno.

Se possiedi un'arma da fuoco, e munizioni a sufficienza per uno scontro a fuoco, vai al **181**.

Altrimenti vai al **270**.

328

La tua mira è molto precisa: colpisci il motociclista in mezzo alla fronte. Il fatto è che il centauro nemico era già morto prima che la tua pallottola lo raggiungesse; probabilmente è stato colpito di rimbalzo da un proiettile mentre attraversava il ponte. Si è accasciato sul manubrio in una posizione simile a quella da corsa, con la mano destra stretta sulla manopola dell'acceleratore e il peso del corpo che mantiene in equilibrio il veicolo: la moto ha continuato la sua corsa in linea retta facendoti pensare che fosse ancora vivo.

Cerchi di agire in fretta, per toglierti dalla traiettoria del veicolo, ma ti sei mosso troppo tardi. Con un boato terribile il motociclista si schianta contro la pompa di benzina ed esplode con essa in una sfera infuocata.

L'ultima cosa che riesci a vedere è un lampo giallo di fuoco, poco prima di precipitare anche tu in quell'inferno di fiamma. La morte sopraggiunge istantanea.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, in un'area di servizio di Vado de Piedra.



329

"Bel lavoro, Mark" commenta il capitano Frankland montando in macchina.

"Sì, ben fatto" gli fa eco Haskell. "Non mi sarebbe piaciuto neanche un po' dover andare a Tucson a piedi!"

Con un agile balzo Haskell sale sul retro della Toyota accanto al capitano, e poi allunga una mano per aiutarti a salire. Stai per afferrare il suo braccio quando senti l'inconfondibile rumore di un colpo d'arma da fuoco. Haskell si porta una mano alla fronte, mentre un'espressione di sorpresa e di spavento gli si dipinge sui lineamenti aspri e scavati del volto. Poi lo vedi roteare gli occhi all'indietro, mentre un rivolo di sangue esce all'improvviso da un foro ben visibile un paio di centimetri sopra il naso. Barcolla per un secondo, e poi si accascia privo di vita.

Per un attimo che sembra interminabile fissi sgomento il viso di Haskell, completamente dimentico di quanto ti circonda, fino a quando il battito accelerato del tuo cuore non incomincia a rallentare. Una sensazione di malessere sta per sopraffarti, e rimani completamente paralizzato. Poi percepisci che qualcuno ti sta sollevando da terra e ti sta issando a bordo del furgone afferrandoti per il bavero del giubbotto. Il capitano Frankland sta gridando a Knott di mettere in moto e di allontanarsi il più in fretta possibile. Mentre le ruote posteriori incominciano a girare e la Toyota accelera lungo la strada, l'orrore e lo shock per aver dovuto assistere così da vicino alla morte di Haskell ti provocano un tremito senza controllo: perdi 3 punti di Resistenza.

Il furgone esce veloce dal centro di Rodeo e in pochi minuti vi ritrovate ad attraversare il confine con l'Arizona. Il capitano Frankland copre il viso di Haskell con il suo giubbotto di combattimento, e sebbene nelle vostre teste si susseguano senza tregua un turbine di domande alle quali non sapete né potete rispondere, nessuno di voi due apre bocca fino a quando Knott non ferma il furgone all'inizio di una catena montuosa, ricca di foreste, che una volta era conosciuta con il nome di Coronado National Forest.

"Deve essere stato un killer di Mad Dog" dice Frankland, con una voce innaturalmente calma. "Non sono riuscito a vedere niente, e voi?"

Tu e Knott scuotete la testa in silenzio, ambedue profondamente addolorati e scossi per la perdita del vostro compagno. Per Knott il colpo è particolarmente duro, perché lui e Haskell erano sopravvissuti insieme al disastro, e durante gli anni del dopo-bomba erano

insieme nella base della L.D.M. di Brownsville, in Texas.

"È meglio che ci occupiamo ora della sepoltura" dice Frankland dando un'occhiata alla zona circostante. "Mi sembra che non ci stiano inseguendo. Credo sia bene seppellirlo qui".

Vai al **169**.



330

Sollevi la mano destra per proteggerti gli occhi dal fascio di luce del riflettore. Stanno cercando di abbagliarti per farti perdere il controllo della guida, ma tu riesci a resistere. Gridi agli altri di tenersi bene, e poi, quando i banditi vi hanno quasi raggiunto, sterzi di scatto fermando la jeep ai bordi della strada.

Il capitano Frankland è il primo a riprendersi, e si piazza immediatamente alla mitragliatrice. Il furgone completa uno spettacolare giro di 180 gradi e si mette a correre verso di voi, ma il capitano è pronto a riceverli e ad aprire il fuoco.

I pesanti proiettili corazzati crivellano il motore e riducono a brandelli le gomme. Il furgone incomincia a slittare, e subito il serbatoio esplode mandando un boato assordante. Acceleri immediatamente e getti una rapida occhiata allo specchietto retrovisore: una palla di fuoco color arancio intenso è tutto ciò che rimane del furgone e dei suoi passeggeri.

Vai al **178**.

331

La sorpresa e lo shock ti paralizzano completamente. Mentre il capitano Frankland e il sergente Haskell fanno fuoco contro di voi, non riesci a reagire con prontezza e non riesci ad evitare la prima ondata di proiettili che i vostri compagni vi stanno sparando contro. Perdi il controllo del veicolo, mentre le gomme si squarciano colpite dalle pallottole. Senza l'ammortizzamento dei pneumatici e della camera d'aria la moto incomincia a sobbalzare e sbandare sulla strada piena di sassi e di buche; il manubrio vibra incontrollabilmente tra le tue mani, finché vieni scagliato con forza in un fossato che corre parallelo alla strada.

Knott sopravvive alla caduta, ma tu non sei altrettanto fortunato. Sbatti violentemente la testa contro le pietre, e la morte sopraggiunge istantanea.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

332

Ti nascondi dietro a due massi più grandi che si trovano in cima alla montagnola, sbirci attraverso una fessura e vedi la nuvola di polvere farsi sempre più vicina. Il motociclista rallenta, poi lascia la strada e scende nel canalone, avanzando lungo il letto asciutto. Ad un certo punto si ferma, e adesso è a poche centinaia di metri dal tuo nascondiglio; lo vedi scendere

dalla moto, ma è troppo distante perché tu riesca a scorgerne i lineamenti.

Se possiedi un **binocolo** o un **telescopio**, vai al **263**.
Se non possiedi nessuno di questi oggetti, vai al **203**.

333

L'uomo va a sbattere contro il camion e cade malamente a terra. Sei tutto ammaccato per la collisione, ma riesci a reggerti in piedi e a reagire velocemente. Mezzo tramortito il messicano cerca affannosamente la sua pistola, ma prima che riesca ad afferrarla e a fare fuoco un calcio ben assestato lo mette completamente fuori combattimento.

Trascini velocemente il suo corpo sotto il camion, e lo nascondi dietro le ruote posteriori prima di concentrare la tua attenzione sul serbatoio del veicolo.

Vai al **65**.

334

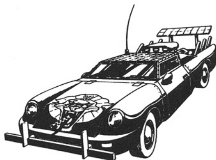
Oltre la porta scopri un corridoio stretto illuminato da lampadine elettriche a basso voltaggio, montate sul soffitto. In quella pallida luce giallognola noti un chiavistello sulla porta da dove sei appena uscito. Chiudi la porta tirando il chiavistello, nella speranza di scoraggiare il killer se decidesse di entrare nel nascondiglio.

Avanzi lungo il corridoio e vedi tre porte. La prima è alla tua sinistra, la seconda è esattamente di fronte alla prima, e la terza è alla fine del corridoio, qualche metro più avanti.

Se desideri vedere cosa c'è dietro alla porta alla tua sinistra, vai al **145**.

Se preferisci esaminare la porta alla tua destra, vai al **165**.

Se invece decidi di proseguire lungo il corridoio per dirigerti verso la porta in fondo, vai al **32**.



335

Ben presto il camion non è più sotto il tiro delle carabine avversarie, e così puoi rialzarti in piedi. Ti senti tutto indolenzito, ma almeno tu e il sergente Haskell siete ancora interi. Poi il camion comincia a rallentare fino a fermarsi. Il capitano Frankland smonta dalla cabina di guida e viene a controllare se ve la siete cavata.

"Stiamo bene" gli rispondi. "Un po' ammaccati, ma siamo ancora interi".

Aiuti il capitano a scavalcare il portellone posteriore, e appena è salito in cabina Knott fa ripartire il motore. Proseguite così il vostro viaggio a ovest lungo la Superstrada numero 9.

Vai al **326**.

336

L'abilità e l'esperienza di guida che hai acquisito nel corso dei tuoi addestramenti con Cutter Jack, e che hai potuto perfezionare nei mesi che hai trascorso di pattuglia sulle strade attorno a McKinney, hanno modo di manifestarsi in tutta la loro perfezione proprio ora che stai affrontando questa impervia strada di montagna. Ma a quanto pare i tuoi avversari sono guidatori altrettanto esperti, e stanno lentamente accorciando la distanza che ancora vi separa.

Più rifletti sulla difficile situazione in cui ti trovi, più capisci che tentare di seminarli è un'impresa ardua e praticamente inutile. Anche se riesci a eliminare questi esploratori, Mad Dog Michigan te ne manderà dietro degli altri fino a quando sarà riuscito a soddisfare la sua sete di vendetta. Poi ti viene in mente un'idea che potrebbe aiutarti a toglierteli dai piedi una volta per tutte. Se riuscite a convincere i vostri nemici che siete morti, probabilmente la smetteranno di inseguirvi. Confidi i tuoi pensieri agli altri, che sono totalmente d'accordo con te.

"Hai ragione Mark. Dobbiamo inscenare un incidente e convincere i nostri avversari che siamo rimasti tutti uccisi" afferma il capitano Frankland.

Continuate la salita attraverso le montagne, fino a quando non raggiungete un punto in cui un profondo canyon affianca la strada. Fermi la jeep e insieme agli altri ti prepari a inscenare l''incidente'. Spingete il veicolo fino al ciglio della strada, poi date fuoco ad un pezzo di stoffa che Haskell ha precedentemente inzuppato nella benzina. Questo incomincia immediatamente a bruciare, e subito spingete la jeep oltre il bordo facendola precipitare per più di trenta metri; dopo qualche secondo sentite la macchina schiantarsi sulle rocce sottostanti con un fragoroso boato. Immediatamente dopo sentite il rumore delle motociclette che si stanno avvicinando, e correte a nascondervi dietro alcuni massi poco distanti. Per far sembrare il tutto più realistico, Knott lascia cadere sul ciglio della strada il suo giubbotto macchiato di sangue e poi vi raggiunge in fretta, proprio un secondo prima che il primo bandito compaia sulla strada.

Vai al **227**.

337

Sollevi il tuo G-12 e lo punti contro il centauro alla guida della moto. Il mirino della tua arma micidiale si fissa su un punto qualche centimetro al di sopra della potente luce anteriore: subito dopo premi il grilletto con determinazione.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e sommalo al tuo punteggio totale di Mira.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 8, vai al 27.

Se è 8 o più, vai al **112**.

338

Tiri fuori dallo zaino il razzo e leggi le istruzioni stampate sul fianco con grande attenzione. È un razzo che va lanciato in aria, capace di sprigionare un fascio luminoso rossastro a 30 metri di altezza. Se decidi di usarlo per distrarre l'attenzione del killer, devi cercare di tirarlo verso di lui.

Sai perfettamente dove si trova il tuo avversario. Afferri nervosamente il razzo, che è a forma di tubo, scatti in piedi e tiri la cordicella. Il tubo sussulta e manda un fascio di luce rossastro che sfreccia verso la postazione del killer. Lo vedi colpire il gruppo di cespugli, e corri veloce su per gli scalini. Appena sei lontano dal cratere ti guardi intorno e cerchi di individuare una destinazione sicura attraverso le cortine di fumo color fiamma che avvolgono i pini tutt'intorno.

Somma i tuoi punteggi di Agilità e di Intelligenza. Ora estrai un numero dalla Tabella del Destino, e aggiungilo al totale precedente.

Se il numero che hai così ottenuto è meno di 10, vai al **249**.
Se è 10 o più, vai al **210**.

339

Sollevi con calma il tuo fucile pesante, appoggi delicatamente il calcio contro la spalla e togli la sicura. I proiettili ti sfrecciano sibilando tutt'intorno, sfiorandoti pericolosamente, ma tu ti sforzi di ignorarli e ti concentri per mirare contro il capo della banda. Per un attimo i suoi occhi si spalancano per la paura di vedersi puntata addosso la canna del tuo fucile; poi incomincia a indietreggiare, ed è quasi completamente al riparo di un muro quando fai partire il tuo colpo.

Somma al tuo punteggio totale di Mira i punti di Resistenza che possiedi in questo momento.

Se il numero che hai ottenuto è meno di 8, vai al **9**.
Se è 8 o più, vai al **296**.

340

Il capitano grida e si porta le mani al viso: è stato colpito. Vedi il sangue colare abbondante tra le sue dita mentre stramazza a terra. Il proiettile nemico lo ha colpito in pieno viso.

Lo shock per la morte del capitano Frankland, subito dopo quella del sergente Haskell, e dopo che tu stesso sei riuscito a salvarti per un soffio, ti colpisce come una doccia fredda. Ti nascondi nel furgone tremando per lo shock, sicuro che la prossima vittima sarai tu. Per un terribile momento la paura ti schiaccia fino quasi a consumare ogni tua energia, e vorresti soltanto poter fuggire lontano il più possibile. Benché Knott ti implori di rimanere dove sei, ti alzi faticosamente in piedi e avanzi alla cieca verso il bosco. Inciampi per la fretta e cadi a terra, graffiandoti le mani e le ginocchia sulle pietre ruvide e affilate: perdi 1 punto di Resistenza.

Ma per fortuna la caduta ti ha salvato la vita. Un'altra scarica di colpi ti passa sopra la testa, solo un istante dopo che hai toccato il terreno, mancandoti per un soffio. La sensazione del pericolo, che ormai avverti vicinissimo, ti schiarisce le idee: subito ti affretti in

direzione degli alberi, ben deciso a sopravvivere anche questa volta. Knott ti incita a correre più veloce, mentre tu preghi di riuscire ad arrivare al coperto prima che il killer abbia la possibilità di inserire un altro caricatore nella carabina.

Somma i tuoi punti di Agilità a quelli di Resistenza. [N.B.: se il tuo punteggio di Resistenza è basso e sei pesantemente ostacolato dal tuo equipaggiamento, è consigliabile che tu liberi un po' lo zaino da qualche oggetto, in modo da aumentare il tuo punteggio di Agilità.]

Se adesso il tuo punteggio totale è meno di 16, vai al **57**.

Se va da 16 a 19, vai all'**83**.

Se è più di 19, vai al **254**.



341

Da una distanza così ravvicinata, il colpo della tua arma manda in mille pezzi la serratura di legno (ricorda di cancellare il numero di pallottole che hai usato dal Foglio Munizioni). Aspetti che il fumo si diradi e chiami Knott affinché venga ad aiutarti. Poi corri in avanti e apri la porta con un calcio.

La porta va a sbattere contro il muro, e immediatamente ti fai da parte per lasciare che Knott, in posizione di tiro e pronto a far fuoco, entri nella stanza. Ma non c'è bisogno di sparare, perché appena vi precipitate dentro scoprite che l'uomo con la barba è scomparso.

Vai al **233**.

342

Comunichi agli altri la tua scelta: secondo te, la squadra dovrebbe tentare di forzare il blocco che i nemici hanno eretto all'entrata della città di Columbus.

"Beh, pare proprio che siamo giunti a quello che i francesi chiamano un 'impasse'" osserva il capitano mentre con la mano cerca qualcosa nella tasca del giubbotto da combattimento. "C'è solo un modo per risolvere la questione..." ed estrae dalla tasca una moneta, un dollaro d'argento che commemora l'anno 2000 d.C.

"Se viene testa, vada per Columbus; se viene croce, sceglieremo l'altro percorso" dice, e subito dopo lancia in aria la moneta.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **262**.

Se va da 5 a 9, vai al **37**.

343

Esamini accuratamente la porta e capisci subito che è troppo spessa per poterla segare. Esamini anche l'apertura per l'aria, e capisci che una volta quella doveva essere una finestra molto più grande, che qualcuno

poi ha parzialmente chiuso con delle assi di legno. Certo di riuscire a passare di lì, ti accingi a segare le assi.

È un lavoro molto stancante, e prima di riuscire a ricavare un buco abbastanza grande da lasciarti passare, hai perso 1 punto di Resistenza per la fatica.

Vai al **214**.



344

È ormai mattina presto quando il sergente Haskell e Knott fanno ritorno, ma almeno la loro ricerca non è stata vana. I pezzi del dispositivo di accensione che Knott ricordava di avere visto alla stazione di servizio erano ancora lì, e - cosa ancora più importante - si adattano perfettamente al motore del vostro camion. A meno di mezz'ora dal loro ritorno il motore riparte dolcemente, e voi potete proseguire il vostro viaggio.

Vai al **230**.

345

Il camion sbatte contro la barricata di macchine con un urto violentissimo. L'impatto fa tremare il pavimento, ma lo scontro rallenta di poco la velocità del veicolo. Oltrepassata la barricata, Knott accelera lungo la strada principale, e al di sopra del rombo del motore riesci a sentire le urla infuriate dei vostri avversari unite al sinistro 'click' dei fucili che vengono caricati. L'aria si riempie del sibilo dei proiettili, i quali penetrano con facilità attraverso il telone del camion e vanno a sbattere contro la struttura di metallo che lo sostiene. Un frammento di ferro ti colpisce di striscio, ma non subisci altri danni.

Haskell è appostato al portellone posteriore e sta rispondendo al fuoco nemico, sparando contro i banditi che si trovavano a guardia della barricata e che ora sono costretti ad abbassarsi per non essere colpiti. Lo raggiungi e prendi la mira contro un gruppo di uomini che sta uscendo da una porta, e che con occhi ancora assonnati stanno cercando di capire cosa può aver provocato quel baccano (cancella dal tuo Foglio Munizioni le cartucce corrispondenti a uno scontro a fuoco).

Sei quasi certo di avere colpito il bersaglio quando percepisci che il camion sta rallentando. Una rapida occhiata alla cabina di guida, e capisci perché Knott sta decelerando.

Con un senso di angoscia vedi un enorme bulldozer giallo, con la pala abbassata, che avanza sobbalzando lentamente in avanti in piena rotta di collisione con il vostro camion. Il capitano Frankland grida a Knott di togliere il camion dalla traiettoria del bulldozer che

avanza inesorabile, ma il motore non vuole saperne di ripartire. La situazione appare ormai senza via d'uscita quando all'improvviso il motore emette un rombo e si decide a partire. Knott preme con forza sull'acceleratore e con una brusca sterzata toglie subito il camion dalla strada. Miracolosamente il bulldozer vi manca e passa sbuffando e sobbalzando a pochi centimetri dal vostro veicolo.

Nel tentativo di uscire dalla città, Knott si dirige verso un vicolo laterale; ma lo avete appena imboccato quando vi trovate a dover affrontare un altro ostacolo. Molte delle case che si affacciano sul vicolo sono crollate, e hanno formato un enorme ammasso di calcinacci e mattoni che vi blocca completamente il passaggio. Knott innesta la marcia più potente, sicuro del fatto che il camion riuscirà a superare l'ostacolo, e schiaccia il piede sull'acceleratore. Con un cigolio di ingranaggi il pesante veicolo incomincia a dirigersi verso il cumulo di pietre e mattoni, e lo affronta ad alta velocità; ma quando è a meno di due metri dalla cima, sobbalza e si ferma.

Knott e il capitano balzano giù nel disperato tentativo di togliere le pietre che bloccano le ruote e vi impediscono di proseguire la salita. Ma appena i due incominciano a scavare, tre banditi compaiono da dietro l'angolo e si dirigono minacciosamente verso di voi. Haskell tenta di respingerli aprendo il fuoco e uccidendo i primi due, ma il terzo riesce a indietreggiare velocemente in cerca di riparo. La pronta reazione di Haskell non basta a evitare l'attacco, perché un attimo dopo altri avversari si affiancano al sopravvissuto, e a giudicare dalle loro grida minacciose non è difficile intuire le loro intenzioni.

Se possiedi un'arma da fuoco e decidi di sparare contro gli avversari che stanno venendo verso di voi, vai al **69**.

Se preferisci aiutare il capitano Frankland e Knott a liberare le ruote dai detriti, vai al **3**.

346

Colpisci una colonna, e d'istinto ti allontani dalla finestra per proteggerti nel caso che l'assassino risponda immediatamente al fuoco.

Invece senti un rumore di vetri infranti, e un attimo dopo vedi volare attraverso la finestra un oggetto simile a una confezione di cibo in scatola che rimbalza sulla moquette del pavimento. Al contatto con il pavimento, l'oggetto emette una specie di fiamma intensa, mentre una scia di gas puzzolente color crema fuoriesce dalla lattina. Il gas riempie la stanza in un baleno, ti serra la gola e ti fa lacrimare gli occhi. Avverti un terribile senso di nausea, e ti allontani di corsa dalla stanza prima che il gas velenoso riesca a riempirla completamente: perdi 3 punti di Resistenza.

In preda ad attacchi di tosse e a conati di vomito, ti allontani barcollando lungo il corridoio fino a raggiungere un'uscita antincendio che si trova sul retro dell'edificio. Alla disperata ricerca di aria fresca, dai un calcio al lucchetto della porta e avanzi boccheggiando nel cortile. Hai percorso solo un paio di metri quando l'assassino ti raggiunge di corsa, voltando l'angolo del cortile, con la carabina in pugno.

Se possiedi un'arma da fuoco, e munizioni a sufficienza per uno scontro a fuoco, vai al **181**.

Altrimenti vai al **270**.



(fig.20) Il messicano ti attacca mentre sei ancora a terra.

347

Un breve ma intensissimo dolore ti esplode nella testa, e la tua vista diventa improvvisamente rosso cupo: il proiettile sparato dal killer ti è penetrato nella fronte ed è uscito dalla nuca. La morte sopraggiunge istantanea.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, sulle alture dell'Arizona.

348 *(fig. 20)*

Urti violentemente con la fronte contro il giubbotto borchiato del tuo avversario. Cadi all'indietro e perdi 2 punti di Resistenza. Prima che tu riesca a riaverti, il messicano estrae il pugnale e ti attacca mentre sei ancora disteso a terra.

Yucatan

Combattività 14 Resistenza 24

A causa della situazione in cui ti trovi, non potrai usare un'arma da combattimento corpo a corpo per i primi due scontri.

Se vinci il combattimento, vai al **197**.

349

Salti oltre il vuoto e raggiungi la sporgenza, ma scivoli sul cemento polveroso e cadi sulle ginocchia: perdi 1 punto di Resistenza. I tuoi compagni si precipitano ad afferrarti per le braccia, ma sono costretti a ritirarsi quando i nemici aprono il fuoco. I proiettili colpiscono la sporgenza sulla quale ti trovi tu, e all'improvviso senti che il cemento si sgretola e cede. Stai per cadere, e il pericolo terribile che stai correndo ti blocca lo

stomaco. Agiti freneticamente le braccia cercando di afferrarti al tetto. Ce la fai, e ti aggrappi con tutte le tue forze. Ma ti ritrovi con le gambe a penzoloni nel vuoto, mentre le raffiche di proiettili sfrecciano sibilando tutt'intorno a te.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è 0, vai al **187**.
Se va da 1 a 4, vai al **208**.
Se va da 5 a 9, vai al **284**.



350

Tu e Kate entrate nella fortezza di Tucson, dove vi aspetta un'accoglienza da veri eroi. I vostri amici sono davvero felici di vedervi tornare sani e salvi, anche se più di una volta hanno temuto di non rivedervi mai più. La notizia della morte del capitano Frankland, del sergente Haskell e del marine Knott rattrista tutti quanti, ma è di conforto la certezza che la loro memoria sarà sempre viva nei cuori della comunità: senza il loro coraggio, e il sacrificio delle loro vite, il convoglio non sarebbe mai arrivato fino a Tucson.

Dopo aver festeggiato il vostro ritorno vittorioso, i responsabili della comunità si preparano a stendere un piano d'azione per l'ultima parte del vostro viaggio verso la California: adesso che Mad Dog non è più in circolazione, le sue bande di desperados rinunceranno quasi sicuramente a inseguire il vostro convoglio. Ma un dubbio terribile rimane nella mente di tutti quanti. Mad Dog è veramente morto, nel tuffo spettacolare dal Pantona Bridge?

Sta a te, Mark Phoenix, trovare la risposta a questa terribile domanda.

La parte finale del vostro esodo verso la California ti aspetta nel quarto libro dei "Guerrieri della Strada", intitolato:

Verso la California

TABELLA DEL DESTINO

0	7	3	0	6	2	6	2	7	0
5	3	5	2	8	2	6	8	6	8
4	8	5	7	6	4	5	4	0	6
3	3	0	3	8	9	5	4	5	0
7	4	9	2	1	6	7	8	1	8
4	8	9	0	4	7	2	3	8	2
6	6	0	9	8	4	6	2	3	9
6	0	8	1	0	9	5	8	6	8
9	5	7	5	4	8	4	5	8	6
1	7	6	9	2	8	7	4	2	4

RIASSUNTO DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO

1. Somma al tuo punteggio di Combattività il bonus dovuto al possesso di un'eventuale arma.
2. Sottrai dal totale precedente il punteggio di Combattività del tuo avversario. Il risultato sarà il **Rapporto di Forza** che devi annotare sul Registro d'Azione.
3. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.
4. Vai alla tabella **Risultati di combattimento**.
5. Cerca il tuo Rapporto di Forza nella prima riga orizzontale, e nella colonna verticale cerca il numero uscito dalla Tabella del Destino. (**N** indica i punti persi dal nemico, **MP** quelli persi da Mark Phoenix.)
6. Ripeti la medesima sequenza dal punto **3.**, finché il punteggio di uno dei due avversari scende a zero, e cioè finché uno dei due muore.

FUGA DAL COMBATTIMENTO

1. Puoi evitare il combattimento solo se questa possibilità ti viene concessa espressamente nel testo.
2. Se ti viene offerta la possibilità di fuggire, puoi farlo in qualsiasi momento.
3. Se stai già combattendo e decidi di fuggire i punti di Resistenza persi dal nemico vengono ignorati, mentre Mark perderà i suoi.

RISULTATI COMBATTIMENTO

RAPPORTO DI FORZA

NUMERO DEL DESTINO	-11 o meno	-10/ -9	-8/ -7	-6/ -5	-4/ -3	-2/ -1	0/0	+1/ +2	+3/ +4	+5/ +6	+7/ +8	+9/ +10	+11 o più
1	N -0 MP - M	N -0 MP - 10	N -1 MP -8	N -1 MP -7	N -2 MP -6	N -3 MP -5	N -3 MP -5	N -3 MP -4	N -3 MP -4	N -3 MP -3	N -4 MP -3	N -5 MP -3	N -6 MP -3
2	N -2 MP -6	N -3 MP -5	N -4 MP -4	N -4 MP -3	N -5 MP -3	N -5 MP -3	N -5 MP -3	N -5 MP -2	N -5 MP -2	N -6 MP -1	N -6 MP -1	N -7 MP -1	N -8 MP -0
3	N -3 MP -4	N -4 MP -3	N -5 MP -2	N -5 MP -2	N -6 MP -2	N -6 MP -2	N -6 MP -2	N -6 MP -1	N -6 MP -1	N -7 MP -1	N -8 MP -0	N -9 MP -0	N -10 MP -0
4	N -1 MP -6	N -2 MP -6	N -2 MP -5	N -3 MP -5	N -3 MP -4	N -4 MP -4	N -4 MP -4	N -4 MP -3	N -4 MP -3	N -5 MP -2	N -5 MP -2	N -6 MP -1	N -7 MP -1
5	N -3 MP -4	N -4 MP -4	N -4 MP -3	N -5 MP -2	N -5 MP -2	N -5 MP -2	N -5 MP -2	N -5 MP -2	N -6 MP -1	N -6 MP -1	N -7 MP -1	N -8 MP -0	N -10 MP -0
6	N -2 MP -6	N -3 MP -5	N -3 MP -4	N -4 MP -4	N -4 MP -3	N -4 MP -3	N -4 MP -3	N -4 MP -2	N -5 MP -2	N -5 MP -2	N -6 MP -1	N -6 MP -1	N -7 MP -1
7	N -4 MP -4	N -4 MP -3	N -5 MP -2	N -5 MP -2	N -6 MP -1	N -6 MP -1	N -6 MP -1	N -6 MP -1	N -7 MP -1	N -8 MP -0	N -9 MP -0	N -10 MP -0	N -16 MP -0
8	N -0 MP - 10	N -0 MP -7	N -1 MP -6	N -2 MP -5	N -3 MP -5	N -3 MP -4	N -3 MP -4	N -3 MP -3	N -4 MP -3	N -4 MP -3	N -5 MP -2	N -5 MP -2	N -6 MP -2
9	N -3 MP -4	N -3 MP -4	N -4 MP -3	N -4 MP -3	N -5 MP -2	N -5 MP -2	N -5 MP -2	N -5 MP -1	N -5 MP -1	N -6 MP -1	N -6 MP -0	N -7 MP -0	N -9 MP -0
0	N -5 MP -0	N -5 MP -0	N -5 MP -0	N -6 MP -0	N -6 MP -0	N -7 MP -0	N -7 MP -0	N -8 MP -0	N -10 MP -0	N -12 MP -0	N -16 MP -0	N -M MP -0	N -M MP -0

N = NEMICO

MP = MARK PHOENIX

M = MORTO

LA ZONA OMEGA

3



guerrieri della strada

Dallo stesso autore di Lupo Solitario ecco Mark Phoenix, un giovane eroe impegnato in un viaggio disperato dal Texas alla California per guidare un gruppo di sopravvissuti verso una meta lontana.

In questo libro il protagonista sei tu. America, anno 2020. Otto anni dopo la catastrofe nucleare, il tuo gruppo sta attraversando quello che un tempo era il selvaggio West, tra il New Mexico e l'Arizona. Insieme al capitano Frankland e ad altri due soldati della Lega, ti stacchi dal convoglio per compiere una missione estremamente pericolosa ma dalla quale dipende la salvezza del gruppo e l'esito stesso del viaggio.

In questo libro il protagonista sei tu. Segui la pista dell'ovest...

copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-7068-280-3

L. 8.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu